Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

MYSTARA

CAMPANHA

Karameikos™

Terra de Aventuras

Livro de Aventuras

Para leitores a partir de 10 anos

Abril Jovem

O livro que tem em mãos foi scaneado por Lucas Junqueira (O Trapaceiro) e Thais (Thachan) e upado em primeira mão pelo Blog do Dragão Banguela.

http://dragaobanguela.blogspot.com

Este trabalho não possui fins lucrativos, os scans foram feitos apenas para a preservação do material físico, portanto para possuir este arquivo em seu computador você precisa ter também o livro original para não violar os direitos autorais da obra.

Gosta de RPG?

Gosta de Humor?

Não tem nada para fazer?

Então o seu buraco é o Dragão Banguela, Rpg com Humor.

Downloads, notícias e troca de informação é só acessar o Dragão Banguela

http://dragaobanguela.blogspot.com

Índice

Introdução 4
Aventura Um: Resgate em Threshold 6
Aventura Dois: O Som da Loucura 20
Apêndice: Correio Karameikano 34

Créditos

Criação e Desenvolvimento do Livro de Aventuras: Thomas M. Reid
Ilustração da Capa: Clyde Caldwell
Ilustrações Internas: Dan Frazier, Robin Raab e outros

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DUNGEON MASTER, MYSTARA, FIRST QUEST, KARAMEIKOS e o logo da TSR são marcas registradas da TSR, Inc., usadas sob licença.
©1994,1996 TSR, Inc. Todos os direitos reservados.

Abril Jovem

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)
Diretoria: Roberto Civita, Richard Civita, Angelo Rossi, Ike Zarmati
Diretor-Superintendente: Fabio Mendia

Grupo Livros Abril Jovem
Diretor: Júlio de Andrade Filho
Editora-Chefe: Flávia Muniz
Editores: Claudinei Montes e Silvana de Gouveia
Preparadores de Texto: Ivaldo Soares e Paula Cunha
Chefe de Arte: Simone Leandro
Assistentes de Arte: André Alves e Vandré de Oliveira Silva
Coordenador de Produção: Ramilto Biondo
Assistente de Produção: Ana Cássia Bueno
Diretor de Marketing: Walter Thomé
Gerente de Produto: Otto Mercadante Busch
Gerente de Desenvolvimento de Mercado: Ari Caleffi
Gerentes de Novos Canais: Nelson de Carvalho, Rodolpho Koch e Vivian Graf
Analistas de Produto: João Bracco e Wanderlei dos Santos
Gerente de Comunicações e Serviços de Marketing: Maria L. Volponi
Diretor Responsável: S. Fukumoto
Tradução e Revisão Técnica: Adventurers' Guild
Colaboradores desta Edição: Alexander Dupas, Márcia Pereira e Mariângela Troncarelli
Produção Gráfica: LLCM - Publicidade e Editora
Editora Abril Jovem S.A.
Rua Bela Cintra, 299, CEP 01415-000 C. Postal 2372 - São Paulo - SP
Atendimento ao Leitor: 0800-13-0477, de segunda a sexta-feira, das 9 às 18 horas.
Impresso na Div. Gráfica da Editora Abril S.A.
Distribuído pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações.
Você poderá adquirir as demais edições desta coleção por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à DINAP S.A. - C. Postal 2505, Osasco - SP, fax (011) 810-4800, telefone (011) 810-6800, onde poderá obter informações sobre estoques, preços e prazos. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões Visa, Credicard e Diners.
Atendemos mediante disponibilidade de estoque.
ISBN 85-7305-283-X

Dragão Banguela RPG com Humor | http://dragaobanguela.blogspot.com | dragaobanguela@gmail.com

LIVROS Abril Jovem

Introdução

Bem-vindo a Karameikos™ Terra de Aventuras! Este livro contém duas histórias para serem jogadas por um número de quatro a oito heróis iniciantes, permitindo que você, como Mestre, inicie uma campanha em MYSTARA™ rápida e suavemente. Mas, se você planeja interpretar um personagem de uma dessas aventuras, pare agora de ler este livro, pois ele deve ser lido somente pelo Mestre. Essas aventuras são inteiramente compatíveis com as regras de First Quest™ — A Primeira Missão e os textos laterais, bem como outras seções-chave desse livro, introduzem monstros, magias, ou itens mágicos desconhecidos aos jogadores iniciantes. Dessa maneira, seja você um jogador principiante ou mesmo que esteja familiarizado com as regras de AD&D™, terá à sua disposição todas as informações necessárias para jogar.

Se quiseres deixar sua marca em Karameikos, siga para o norte selvagem, onde você encontrará a verdadeira aventura.

— Roland o Vermelho, guerreiro mercenário

Este conjunto é composto de:

❖ **Um CD de Áudio:** Não se esqueça de que você precisa do aparelho de CD. Embora possa jogar as aventuras sem ele, esse procedimento não é o recomendado. O CD contém vários efeitos sonoros, vozes de personagens e trilha sonora compatível com as aventuras.

❖ **Oito Fichas de Personagens:** Os jogadores podem criar seus próprios heróis karameikanos, mas as fichas possibilitam um início mais rápido. Um grupo equilibrado de aventureiros é composto, pelo menos, de um guerreiro, um mago, um clérigo e um ladrão.

❖ **Doze Folhetos:** Referem-se aos locais nos quais as aventuras são ambientadas, para auxiliar os jogadores. Recorra a eles quando for indicado no livro.

❖ **Um Livro:** Contém as aventuras que acontecerão em Threshold e em Eltan's Spring — uma vila situada ao norte de Threshold. Os heróis irão se defrontar com o Anel de Ferro, notório bando de ladrões conhecido pelo tráfico de escravos. Revise os capítulos que descrevem Threshold e o Anel de Ferro, no *Guia do Viajante*, antes de iniciar as aventuras.

Como sempre, a preparação é o ingrediente essencial para um bom jogo. Antes de reunir os participantes, leia atentamente cada aventura e escute o CD. Fique atento às descrições dos vilões e monstros para ser capaz de reagir com rapidez durante a partida.

Apresentação

Cada encontro significativo começa com um título e todas as informações importantes podem ser localizadas exatamente no parágrafo em questão, ou em algum ponto nos textos laterais.

Quando um encontro fizer referência a uma das faixas do CD, você verá uma observação como esta:

Faixa 2 Muitas pessoas correm para a rua e encontram Seledina, uma mulher que foi atacada e precisa de cuidados. Ela conta a todos que seu marido — um comerciante chamado Juster Dainworth — acabou de ser seqüestrado e implora para que alguém o resgate.

O número no ícone indica qual faixa deve ser tocada nesse encontro. (O texto que o precede explica a hora exata de se apertar o botão do "PLAY".) O pequeno texto à direita do ícone resume o conteúdo da faixa. Se você não possuir um aparelho de CD, esses textos podem ajudá-lo a continuar a aventura.

Sons de "PARE": Sempre que uma faixa do CD termina, você escutará um tipo de som especial. Isto o lembrará de apertar "STOP", no CD-Player. Se você deixar o CD tocando, poderá comprometer as futuras surpresas da aventura.

Descrições de Monstros

As aventuras neste livro são compatíveis tanto com as regras de First Quest™ — A Primeira Missão quanto com as regras de AD&D™. Quaisquer que sejam as regras adotadas, tome nota do seguinte:

❖ Jogadores que tenham conhecimento apenas das regras de First Quest — A Primeira Missão podem ignorar os itens "moral" e "proteção à magia", pois são utilizados apenas no sistema de jogo expandido de AD&D.

❖ Jogadores familiarizados com as regras completas de AD&D devem observar que os *testes de resistência* em First Quest — A Primeira Missão foram simplificados para um único valor; esse item, presente na descrição de criaturas deste livro, representa o *teste de resistência* à magia.

Mapas e Folhetos

As aventuras de First Quest — A Primeira Missão incluem mapas, e cada um deles traz o cenário equivalente. As aventuras em Karameikos não incluem mapas similares. Em vez disso, algumas das áreas mais importantes são retratadas nos folhetos que você, como Mestre, deverá entregar aos jogadores quando instruído pelo texto. Quando nenhum deles estiver disponível, é possível que você queira esboçar uma área num papel em branco, utilizando os mapas e o livro como guia. Mostre aos heróis somente o necessário, deixando para adicionar detalhes conforme o desenrolar da aventura. Obviamente, os jogadores gostarão de manter um papel à mão, para que possam eles mesmos esboçarem a "masmorra".

Abreviações

As descrições de monstros incluem o seguinte:

Int.	Inteligência
Tend.	Tendência
CA	Categoria de Armadura
MV	Taxa de Movimento
DV	Dados de Vida
pv	Pontos de Vida
TAC0	Tentativa de Acertar Categoria de Armadura 0
AT	Número de ataques por rodada
D	Dano causado por ataque
AE	Ataques Especiais
DE	Defesas Especiais
PM	Proteção à Magia*
TR	*Teste de Resistência***
TM	Tamanho D (Diminuto) G (Grande) P (Pequeno) I (Imenso) M (Médio) A (Abissal)
MO	Moral*
XP	Experiência em Pontos

Obs.: Um campo que tenha valor nulo pode ter sido excluído para economizar espaço.

Descrições de personagens incluem a maioria dos itens mencionados, além das habilidades básicas:

For	Força	Int	Inteligência
Des	Destreza	Sab	Sabedoria
Cons	Constituição	Car	Carisma

As habilidades de ladrão incluem os itens a seguir:

FB	Furtar Bolsos
AF	Abrir Fechaduras
A/DA	Achar/Desarmar Armadilhas
MS	Mover-se em Silêncio
ES	Esconder-se nas Sombras
OR	Ouvir Ruídos*
EM	Escalar Muros
DL	Decifrar Linguagens*

Outras abreviações:

PdM	Personagem do Mestre
po	peça de ouro
pp	peça de prata
pc	peça de cobre
pe	peça de electrum

Observações

* Jogadores que estejam usando as regras de First Quest — A Primeira Missão devem ignorar os campos de moral, proteção à magia e as habilidades de ladrão "ouvir ruídos" e "decifrar linguagens".

**Valores de *teste de resistência* são fornecidos para os jogadores de First Quest — A Primeira Missão. (Para jogadores acostumados com as regras completas de AD&D, esse valor representa o *teste de resistência* à magia.)

Aventura Um:

Resgate em Threshold

Eis aqui um pequeno resumo desta aventura: A história começa com os heróis descansando na estalagem O Ogro Trapaceiro, na cidade de Threshold. De repente, ouvem um grito de mulher vindo da rua. Os clientes saem da estalagem e ficam sabendo que um comerciante chamado Juster Dainworth acabou de ser seqüestrado e que sua esposa, Seledina, foi atingida na cabeça e abandonada na rua. Ela presenciou os seqüestradores arrastarem seu marido para uma viela e implora aos personagens que sigam a trilha deixada pelos bandidos e que o salve.

Os heróis perseguirão os vilões por um labirinto de túneis subterrâneos, cavernas e antigas ruínas de uma velha cidade sob Threshold. Durante o caminho, eles encontrarão truques, armadilhas, enigmas e monstros que os desafiarão.

No decorrer da aventura, os personagens irão encontrar o quartel general secreto dos seqüestradores — membros de um grupo criminoso chamado Anel de Ferro. Uma emocionante batalha final ocorrerá, da qual, se os heróis saírem vitoriosos, poderão encontrar e resgatar Dainworth.

Os aventureiros também descobrirão os planos diabólicos do Anel de Ferro. Os seqüestradores, tentando mostrar-se dignos da confiança de seus superiores, montaram uma operação criminosa em Threshold, contrabandeando bens roubados e obrigando os comerciantes locais a vendê-los em seus estabelecimentos. (Juster recusou-se a colaborar, por isso foi seqüestrado. Quando a aventura começa, os seqüestradores ainda não decidiram se "farão dele um exemplo", ou se o venderão para traficantes de escravos estrangeiros.) Felizmente, para os personagens, esses "novos recrutas" não têm a mesma malícia e a enorme crueldade de seus superiores no grupo, o que lhes dá uma chance de lutarem para interromper essa operação, antes que ela esteja completamente montada.

Depois de ser pego pelos bandidos do Anel de Ferro, jurei que cortaria a minha mão direita para não ter de encontrá-los novamente. Acho que não fiz um bom juramento.

— Velho Skritch "Maneta"

Novas Magias

"Resgate em Threshold" inclui três magias que são novas para jogadores que se utilizam das regras de First Quest™ — A Primeira Missão. Cada uma delas será descrita a seguir, por ordem de citação. A primeira aparece em um pergaminho, que os personagens podem descobrir e, eventualmente, usá-la. As duas restantes serão usadas por PdMs.

Dragão Banguela, RPG com Humor | dragaobanguela@gmail.com

Compreensão da Linguagem (Magia Arcana de 1º Círculo)

Alcance:	Toque
Duração:	5 rodadas por nível
Área de Efeito:	1 criatura ou objeto falante
Resistência:	Nenhuma

Quando um mago utiliza essa magia, ele pode compreender as palavras pronunciadas por uma criatura, ou ler uma mensagem incompreensível (assim como uma língua estrangeira, ou até mesmo os códigos de um mapa de tesouro). O recitador precisará tocar a criatura, ou o texto em questão. Observe que, ler uma mensagem não implica no seu total entendimento (o uso dessa magia pode revelar uma charada, como por exemplo, "a lua se levanta ao alvorecer"), assim como não se poderá entender completamente uma língua que nunca se ouviu falar. O recitador pode ler material escrito referente a uma página (ou o equivalente a isto) por rodada, mas não poderá ler escrita mágica, embora possa identificá-la como tal.

O sucesso não é garantido, pois determinadas magias de prevenção podem frustrar seu uso (embora isso não seja problema, nesta aventura). Além disso, a *Compreensão da Linguagem* não revela mensagens ocultas em texto normal.

O reverso, *Incompreensão da Linguagem*, cancela a *Compreensão da Linguagem*, ou deixa um texto, ou a fala de uma criatura, incompreensível pela duração citada acima.

Permanência (Magia Arcana de 8º Círculo)

Alcance:	Especial
Duração:	Permanente
Área de Efeito:	Especial
Resistência:	Nenhuma

Durante essa primeira aventura, os heróis, ao adentrarem um santuário, poderão ouvir uma misteriosa saudação vinda de uma estátua, a qual se encontra sob os efeitos da *Boca Encantada* e da magia descrita aqui.

Permanência faz com que os efeitos de outras magias durem para sempre — ou até alguém dissipá-los. O mago deverá primeiro recitar a magia, à qual pretende dar *Permanência*, seguida desta última. Toda vez que ela é usada, seu recitador tem sua Constituição reduzida em 1 ponto. Seus efeitos só podem ser dissipados por um mago de nível superior ao do recitador, no momento em que a magia for lançada.

Apenas algumas magias podem sofrer os efeitos da *Permanência*. As magias de First Quest™ — A Primeira Missão que podem ser afetadas são as seguintes: *Detectar Maldade*, *Invisibilidade*, *Detectar Invisibilidade*, *Boca Encantada*, *Detectar Magia*, *Proteção ao Mal*, *Expandir*, *Ler Magias*, *Infravisão* e *Teia*. (Para detalhes a respeito de magias mais poderosas, consulte o *Livro do Jogador* e o *Livro do Mestre*.)

Alarme (Magia Arcana de 1º Círculo)

Alcance:	10 metros
Duração:	Permanente
Área de Efeito:	Especial
Resistência:	Nenhuma

Skritch

Ladrão de 4º nível

CA:	10
Pontos de Vida:	7
TAC0:	19
Número de Ataques:	1
Dano por Ataque:	1d4
Ataques Especiais:	Ataque pelas costas
Defesas Especiais:	Habilidades de Ladrão
Teste de Resistência:	15
Movimento:	12
Tendência:	*Honrada*

Habilidades Básicas:

For	13
Des	12
Cons	9
Int	14
Sab	12
Car	6

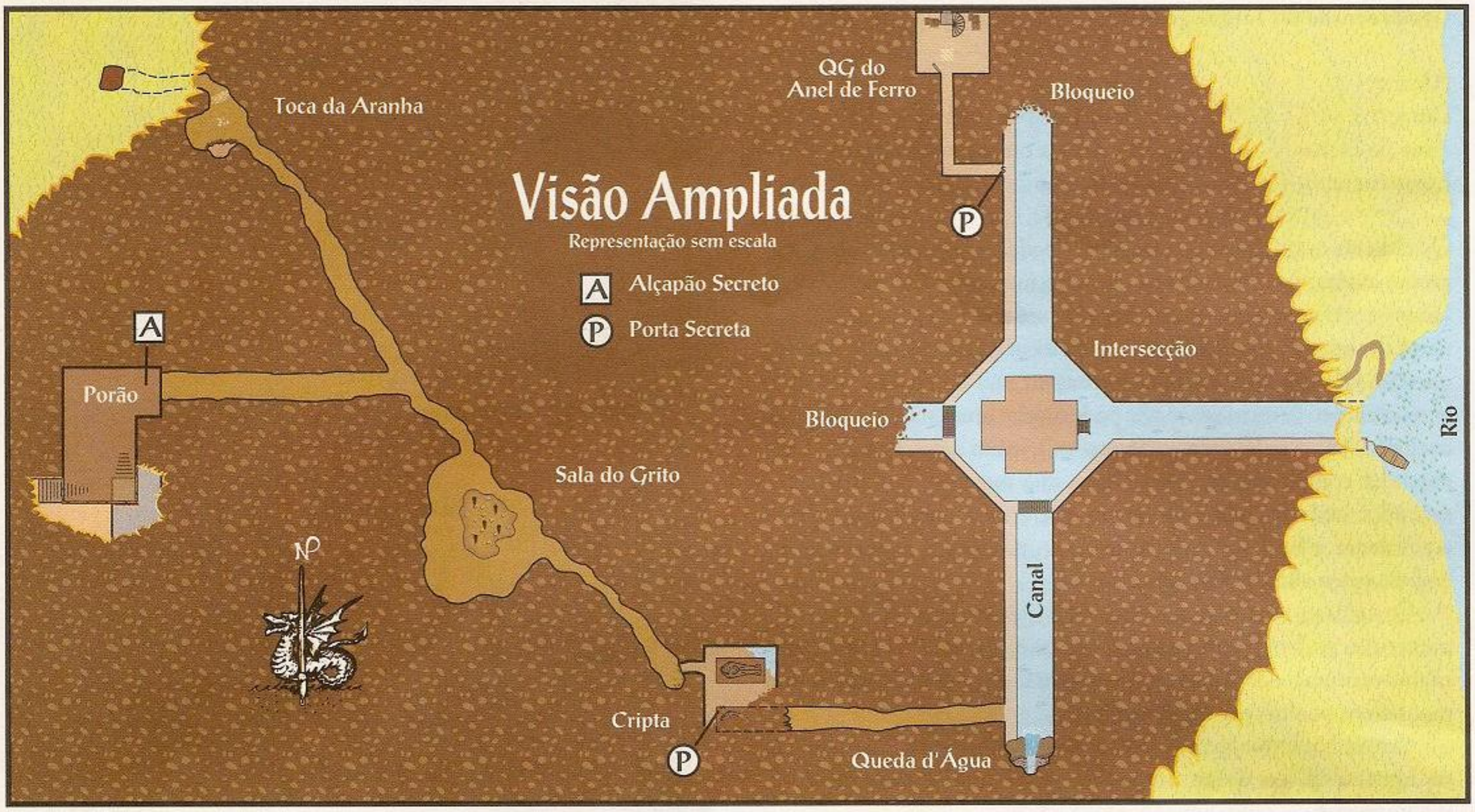
Habilidades de Ladrão:

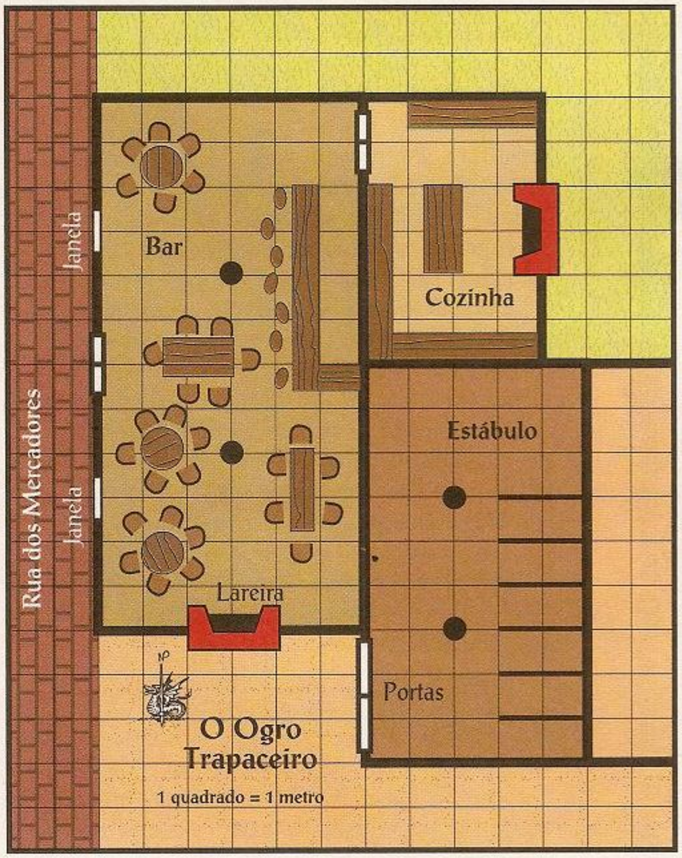
FB	40%	ES	95%
AF	33%	OR	15%
A/DA	30%	EM	5%
MS	27%	DL	0%

Quando saem para ajudar Seledina, os heróis encontram — espreitando o beco — um homem de cabelos grisalhos e muito estranho, que decide acompanhá-los (ou mesmo segui-los), caso eles permitam, fazendo observações úteis enquanto exploram os túneis abaixo de Threshold. No entanto, quando a situação se torna difícil, esse homem geralmente desaparece por entre as sombras (afinal, é um mestre em "desaparecimentos misteriosos").

Quando jovem, Skritch conviveu com pessoas erradas e pagou muito caro por isso. Ele começou sua carreira trabalhando para Peltro Brastus como mensageiro, não só entregando mensagens, mas também pacotes e sacos misteriosos. Um dia, foi surpreendido apoderando-se de algumas moedas que faziam parte dessas entregas e, como punição, Brastus cortou-lhe uma das mãos. Por esse motivo, Skritch jurou vingar-se.

Hoje, Peltro Brastus é um membro importante do Anel de Ferro, e por ter cruzado novamente o caminho dele, Skritch teve sua cabeça posta a prêmio. De qualquer maneira, esse bardo não perde uma oportunidade de arruinar os negócios de Peltro — de preferência por trás dos panos. Por esse motivo, ele se uniu ao grupo: a idéia de frustrar os planos do Anel de Ferro agrada-lhe muito. Apesar de, a princípio, não confiar em pessoa alguma, nem poder ajudar em combate, Skritch estará disposto a dar quaisquer conselhos, caso os personagens precisem.


Visão Ampliada
Representação sem escala
A Alçapão Secreto
P Porta Secreta
Toca da Aranha
QG do Anel de Ferro
Bloqueio
Porão
Intersecção
Bloqueio
Rio
Sala do Grito
Canal
Cripta
Queda d'Água


Bar
Janela
Janela
Rua dos Mercadores
Cozinha
Estábulo
Lareira
Portas
O Ogro Trapaceiro
1 quadrado = 1 metro

O Beco
1 quadrado = 1 metro
O Ogro Trapaceiro
Botica
Rua dos Mercadores
para baixo →
Porão
Janela do Porão
Beco
Fundidor (de Estanho)
Rua Potter
Alfaiate
Cirieiro (Artesão de Velas)

Quando recitada, essa magia cria um "sistema de alarme" numa área escolhida. (Nessa aventura, o quartel general do Anel de Ferro é protegido por ela.) Qualquer criatura, maior que um rato, que adentre a área protegida, fará o *Alarme* disparar. (Considere que um rato tem 15 centímetros e pesa menos de 1 quilo.) A área de efeito pode ser um portal, um pedaço de assoalho, um lance de escadas ou algo do gênero. Assim que uma criatura adentrar, tocar, ou entrar em contato com a área sem proferir a senha estabelecida pelo criador da magia, o *Alarme* faz soar uma sirene que pode ser ouvida num raio de 18 metros. (Reduza o raio em 3 metros para cada porta interposta, e em 6 metros para cada parede sólida interposta.) O som dura 1 rodada e então pára. Criaturas etéreas não disparam o *Alarme*. Entretanto, outras que estiverem voando, levitando, invisíveis, incorpóreas ou em forma gasosa o fazem. O criador da magia pode anulá-la com uma simples palavra.

Preparações

Como sempre, você primeiro deve ler a aventura inteira — pelo menos uma vez — antes de começar o jogo. Os jogadores devem também estar familiarizados com os seus personagens. Em seguida, prepare a *Faixa 1*, apanhe os *Folhetos 1, 2, 3* e *4* e comece!

❖ Para iniciar a aventura, entregue o *Folheto 1* aos jogadores e leia o texto a seguir em voz alta. Então, toque a *Faixa 1* do CD.

A jornada para Threshold foi tranqüila, porém cansativa. Agora, os confortos de uma estalagem — o que prenuncia uma refeição quente, uma canção alegre e uma cama aconchegante — são recompensas merecidas pelos duros dias de viagens. Vocês estão na Estalagem O Ogro Trapaceiro, quando escutam...

Faixa 1

Os sons do bar preenchem o ar e os heróis ouvem rumores de que os comerciantes locais estão desaparecendo. Os personagens encontram Willington Stough, o taverneiro e um eventual aliado. De repente, na rua, ouve-se um grito de mulher.

Um Seqüestro

A maioria dos clientes do bar corre para fora a fim de saber o que está acontecendo e os personagens os seguem. Um cidadão entra na estalagem, chamando por um clérigo. Alguém está ferido e precisa de ajuda.

❖ Os personagens investigam o grito. Toque a *Faixa 2*.

Faixa 2

Muitas pessoas correm para a rua e encontram Seledina, uma mulher que foi atacada e precisa de cuidados. Ela conta a todos que seu marido — um comerciante chamado Juster Dainworth — acabou de ser seqüestrado e implora para que alguém o resgate.

Um Gesto de Compaixão

Seledina, esposa de Juster, foi ferida durante o ataque. Um clérigo, dispondo da magia *Curar Ferimentos Leves*, pode curá-la.

❖ Se o clérigo resolver curar Seledina, toque a *Faixa 3*.

Faixa 3

O clérigo cura Seledina e, novamente, ela pede que os heróis resgatem seu marido.

Seledina (Humana nível 0): CA 10; MV 12; DV 1d6; pv 1 (máx. 3); AT 1; For 14, Des 13, Cons 9, Int 9, Sab 9, Car 12; D 1d2; TR 19; AE Nenhum; DE Nenhuma; PM Nenhuma; Tend. *Justa;* TAC0 20.

Esse gesto de compaixão por parte do clérigo beneficia os personagens de duas maneiras. Primeira: o clérigo recebe 100 XP por ter utilizado seus poderes. Como Mestre, você pode aumentar consideravelmente essa pontuação de modo a incentivar boas ações — por exemplo, o clérigo é um indivíduo caridoso e prestativo, que procura ajudar aqueles em necessidade. Explique bem essa recompensa e incentive todos os jogadores a captarem o espírito da aventura, interpretando plenamente seus personagens. Segunda: ao ajudarem a esposa de Juster, os personagens podem estar garantindo um contato útil no futuro, pois ela nunca esquecerá a ajuda que recebeu. Se, por acaso, os personagens encontrarem-na (ou procurarem-na) em aventuras futuras, ela poderá ser uma boa fonte de informação e assistência.

Examinando o Beco

Os seqüestradores fugiram por uma viela, próxima à estalagem.

❖ Uma vez que os personagens iniciem a perseguição, entregue o Folheto 2 a eles e leia o trecho abaixo em voz alta. Em seguida, toque a *Faixa 4*.

Seledina tinha certeza de que os seqüestradores haviam arrastado Juster para aquela viela empoeirada, mas, agora, o lugar parecia escuro e vazio. Todas as portas — que parecem ser as saídas dos fundos de vários estabelecimentos — estão fechadas. De repente, uma pequena tocha dissipa a escuridão e um homem aparece. Ele se move para a frente arrastando os pés e rindo baixinho.

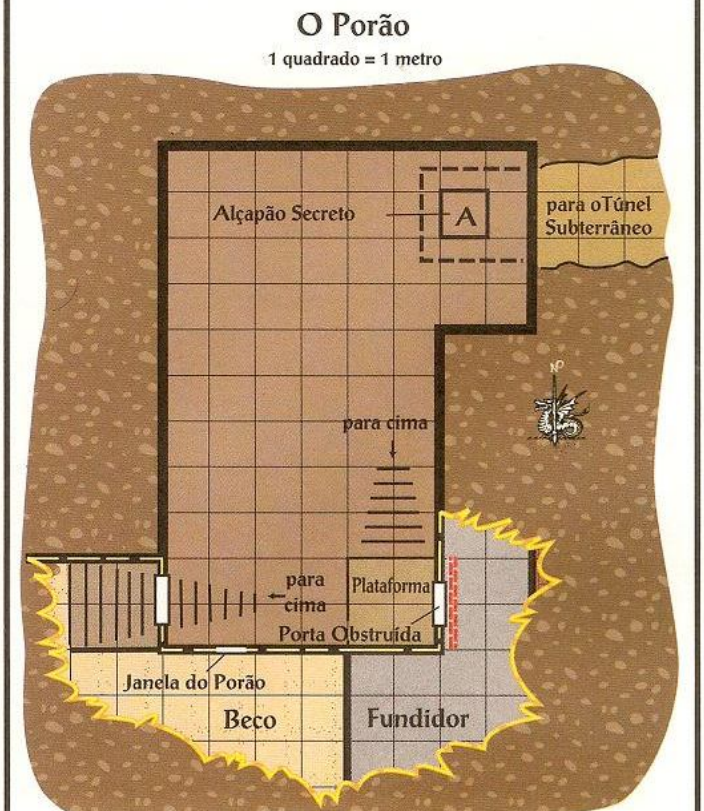
Faixa 4

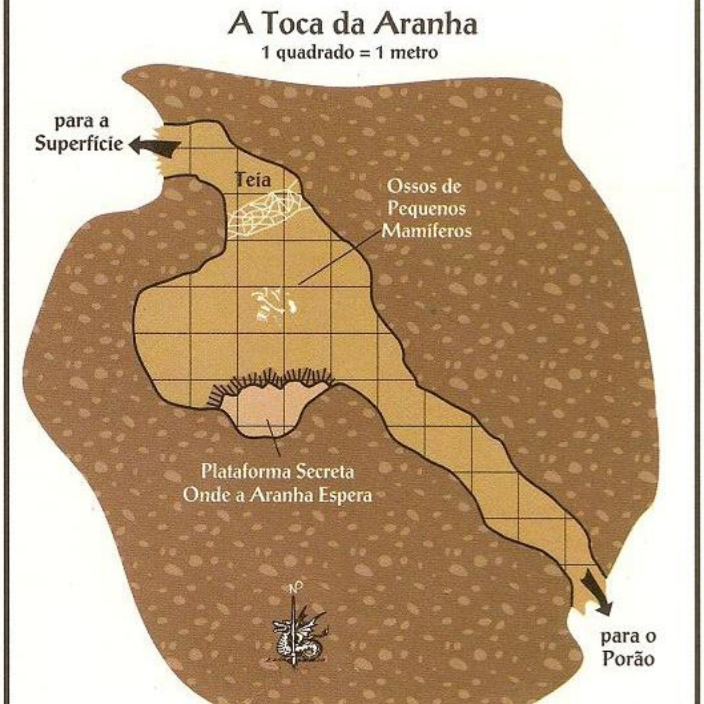
O velho bardo Skritch aproxima-se dos personagens e conta a eles que a chave para seguirem o rastro dos seqüestradores está "bem debaixo de seus pés".

Se inspecionarem melhor a área, os heróis descobrirão marcas, indicando que algo foi arrastado, e várias pegadas que levam à porta de um porão. Obviamente, essas marcas são do corpo de Juster, que foi levado inconsciente pelos seqüestradores.

As portas do porão encontram-se trancadas e obstruídas. Dessa maneira, os heróis terão que quebrá-las para conseguirem adentrá-lo. Mas é possível que encontrem alguma outra maneira de entrarem no porão. Uma janela, muito pequena e coberta de pó, encontra-se junto à base do edifício e permite acesso ao porão. Um personagem, que tivesse seu tamanho reduzido magicamente, poderia entrar por ela e abri-la pelo lado de dentro. (Um mago que faça uso inteligente de magia, para auxiliar os objetivos do grupo, merece um bônus em XP. A quantia exata cabe a você, Mestre, estipular, mas, geralmente, 50 XP por círculo da magia utilizada são considerados justos.)

❖ Se os heróis arrombarem as portas, toque a *Faixa 5*. (Vá direto para **O Porão Abandonado**, se eles resolverem entrar de outra maneira.)





Faixa 5 Os personagens arrombam as portas do porão.

O Porão Abandonado

Embora esse edifício já tenha sido usado para estocagem, seu proprietário não o usa há muitos anos. Quando os personagens se aventurarem porão adentro, entregue a eles o *Folheto 3* e leia o seguinte trecho em voz alta:

A entrada abre-se em um lance de escadas, levando a um porão sombrio que exala um forte cheiro de podridão. Espalhados por todos os lados, encontram-se restos de potes, jarros e ferramentas quebradas, cobertos por uma lona e amontoados em pilhas desalinhadas, entre barris, caixotes e prateleiras. Opostamente às portas de entrada está uma velha escada, prestes a desmoronar, que leva à plataforma onde há uma outra porta.

❖ Quando os heróis descerem as escadas e começarem a investigar o porão mais detalhadamente, toque a *Faixa* 6.

Faixa 6 Os personagens adentram o porão e investigam em volta, incomodando um gato e alguns ratos. O pó e as teias de aranha sugerem que o local não é visitado com freqüência.

A porta da plataforma foi trancada e selada pelo outro lado. Atrás dela está uma parede de tijolos.

Se os heróis vasculharem essa sala minuciosamente descobrirão, em uma prateleira, uma pequena garrafa com um rótulo onde estará escrito "Antídoto para Veneno" — na verdade, é um elixir da saúde, que cura cegueira, surdez e várias outras enfermidades. E, o mais importante, também neutraliza venenos, podendo vir a ser muito útil se encontrarem uma aranha grande (esse elixir não recupera pontos de vida perdidos).

Se os personagens procurarem por pistas irão encontrar algumas pegadas que terminarão em uma saleta, situada no canto nordeste. Essas pegadas desaparecem diante de um caixote, parafusado em cima de um alçapão oculto — aqui também há uma armadilha.

❖ Se os heróis tentarem mover o caixote, sem se preocuparem em procurar por armadilhas, pesadas prateleiras e escombros desabarão sobre eles. Então, toque a *Faixa 7* e leia **Disparando a Armadilha**, a seguir. Caso contrário, pule para **Encontrando a Armadilha**.

Disparando a Armadilha

Faixa 7 Os personagens abrem o alçapão oculto sem verificarem se há armadilhas. Um grande conjunto de prateleiras desaba sobre eles.

As prateleiras atingem todos os que estão no porão e inflige 1d6 pontos de dano por personagem. Um teste de Destreza bem-sucedido reduz o dano pela metade. Vá para **O Túnel Secreto**.

Encontrando a Armadilha

Um ladrão encontra, automaticamente, uma armadilha, se estiver procurando por ela. (Não requer teste de perícia.) Um anão, examinando as prateleiras, também a detecta com um resultado de 4 ou menos em 1d6.

❖ Toque a *Faixa 8*, se a ladra desarmar a armadilha.

Faixa 8 A ladra procura por armadilhas, antes que os personagens abram o alçapão oculto. Ela a encontra e a desarma, evitando que os outros caiam nela. Os heróis e Skritch descobrem o túnel secreto.

A ladra descobre que para desarmar a armadilha é preciso puxar uma alavanca que está próxima às prateleiras. Outra alavanca se localiza do lado oposto de um poço que se oculta sob um alcapão. Esse poço leva a um túnel subterrâneo por onde os membros do Anel de Ferro entram no porão sem levantar suspeitas.

O ladrão que encontrar e desarmar a armadilha merece uma recompensa em XP. A quantia fica a critério do Mestre, mas 100 XP seriam o ideal — a concessão desse benefício deve ser explicada.

O Túnel Secreto

Um poço escuro encontra-se exatamente embaixo do alçapão. Uma série de alças de ferro formam uma escada.

O poço desce aproximadamente por 12 metros e termina num túnel, escavado em pedra. Esse túnel cruza uma fissura natural (veja no mapa). Membros do Anel de Ferro escavaram muitos outros túneis, iguais a esse, para que se conectassem. Eles criaram uma rede subterrânea embaixo da cidade.

A Toca da Aranha

Quando os heróis se aproximarem da entrada da toca da aranha, com suas tochas acesas, leia o seguinte trecho em voz alta:

Logo à frente, o túnel alarga-se numa pequena sala, antes de continuar seguindo em completa escuridão. Em seu centro, encontra-se uma pilha desarrumada de ossos e outros restos de animais. Pequenos objetos brilhantes encontram-se entre os restos e refletem a luz das tochas. Uma fina e transparente teia está suspensa na entrada dessa sala, como uma cortina. Uma brisa suave e gelada movimenta suas bordas.

Uma grande aranha, oculta numa plataforma secreta, vive no local. Sua teia é pegajosa e uma abertura, acima dela, leva a um campo próximo à Rua dos Mercadores; arbustos encobrem essa entrada.

❖ Se os heróis resolverem investigar essa área, toque a *Faixa* 9. A aranha ataca! (Se eles voltarem, vá para a *Faixa 10*.)

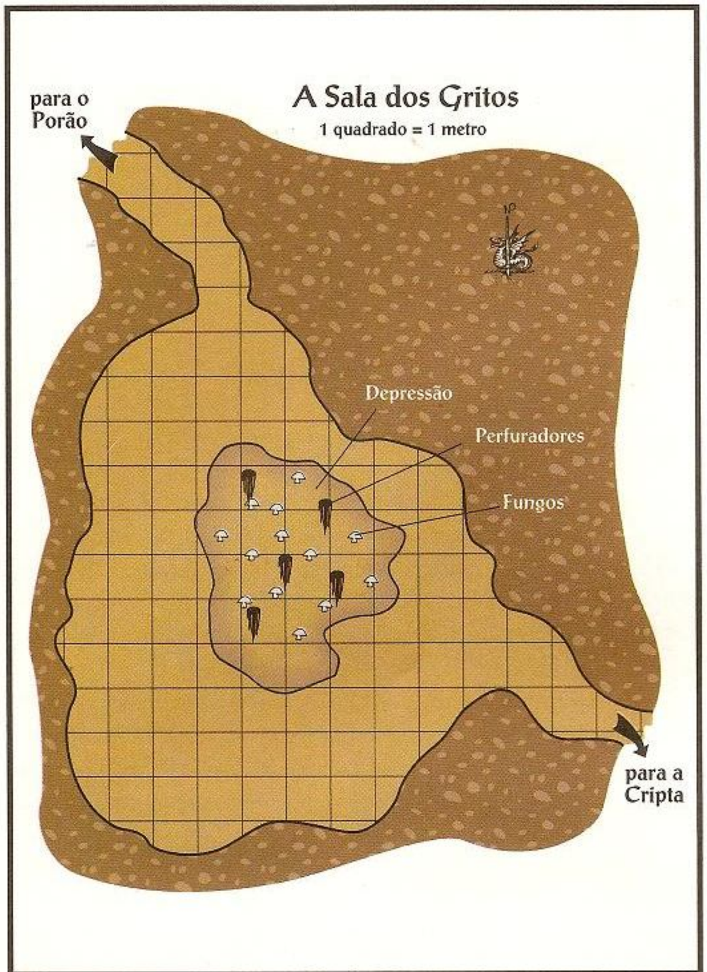
Faixa 9 Os personagens investigam os ossos e a teia, quando uma grande aranha pula de uma saliência para atacá-los.

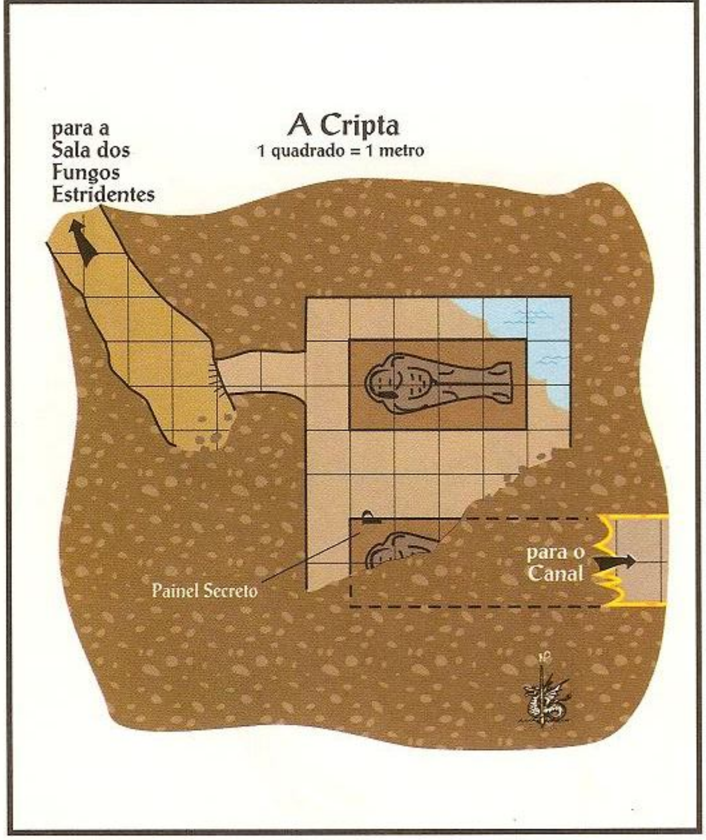
Aranha Grande (1): Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 8; MV 16, Teia 15; DV 1+1; pv 6; TAC0 19; AT 1 (picada); D 1; TR 17; AE Veneno; DE Nenhuma; TM P (corpo 60 cm); MO 7; XP 175.

Se preso na teia, um herói com Força 18 pode libertar-se em 2 rodadas. Aqueles que possuírem Força menor que 18, devem ficar mais uma rodada presos. A aranha ganha um bônus de ataque +4, a cada vítima aprisionada em sua teia. Qualquer um que for picado por ela deverá fazer um *teste de resistência*; falhar significa envenenamento — o veneno causa 15 pontos de dano +1d20 +10 rodadas.

Após matarem a aranha, os heróis podem vasculhar a pilha de ossos (a maioria é de animais, embora alguns sejam de humanóides). Os personagens encontrarão 10 kopecs, 30 cronas, uma poção de resistência ao fogo e um tubo contendo um pergaminho com as magias divinas *Bênção* e *Escuridão*.

Se qualquer personagem guerreiro mostrar coragem em enfrentar a aranha, atacando imediata e destemidamente, uma recompensa em XP pode lhe ser conferida (uma boa referência para os Mestres são 10 XP, por nível da criatura enfrentada).





A Sala dos Gritos

Quando os heróis se aproximarem dela, leia o seguinte trecho em voz alta:

O túnel se abre em uma grande caverna. Estalagmites erguem-se do solo e estalactites estão por todo o teto, formando uma colorida câmara de colunas, que lembra uma catedral. No centro da caverna há um buraco que parece formar um poço, embora o seu fundo não possa ser visto.

Essa caverna é habitada por duas espécies incomuns de seres subterrâneos. Ocupando a depressão há um grupo de fungos estridentes. Acima, vários perfuradores estão suspensos no teto.

❖ Se os heróis se aproximarem da depressão com suas tochas, os fungos estridentes darão o alarme, com sua gritaria. Então, os perfuradores irão se soltar do teto em direção aos personagens. Toque a *Faixa 10*.

Faixa 10 Os heróis entram na caverna e perturbam um grupo de fungos estridentes, que começam a emitir sons agudos. Então, perfuradores soltam-se do teto e atacam.

Fungo Estridente (5): Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 1; DV 3; pv 21, 18, 18, 14, 11; TAC0 17; AT 0; D 0; TR 17; AE Grito; TM M (1-2 m); MO 12; XP 120 cada.

Perfuradores (8): Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 3; MV 1; DV 1; pv 7, 5, 5, 4, 4, 2, 2, 1; TAC0 19; AT 1; D 1d6; TR 17; AE Surpresa; TM D; MO 10; XP 35 cada.

Quando membros do Anel de Ferro passam por esse lugar, apagam suas tochas e caminham tateando a parede sul, para não perturbarem os fungos estridentes e evitarem o ataque dos perfuradores. O chão da caverna é de pedra lisa e não apresenta pegadas, sendo impossível seguir o rastro dos seqüestradores. Não há tesouros nessa área.

A Cripta

O túnel continua a partir da Sala dos Gritos — por mais 120 metros, aproximadamente — até chegar a um bloqueio, que sela a passagem completamente. Um anão que o inspecione, automaticamente detectará que o desabamento foi causado por erosão natural da terra. Uma pequena abertura, próxima ao teto do túnel, leva a uma construção em ruínas. Entretanto, não é fácil localizá-la.

Quando os personagens chegarem a esse ponto, não conte a eles sobre a abertura, que só poderá ser encontrada por um personagem que declare estar investigando o teto. A passagem leva a uma sala.

❖ Se os personagens encontrarem a passagem e se arrastarem em direção à sala, leia o seguinte trecho em voz alta para descrever o local. Depois, toque a *Faixa 11*.

A pequena passagem conduz a uma saleta com paredes de alvenaria. O chão é um pouco inclinado em direção ao canto nordeste, onde uma fétida água se acumulou.

Uma grande tampa de esquife, ou sarcófago, está localizada no centro da sala. Uma outra está a seu lado, mas a queda de uma parede a obstruiu. Cada tampa de pedra apresenta a escultura em relevo de um homem repousando — provavelmente aquele que ali está enterrado. Ornamentos esculpidos adornam as paredes da câmara.

Faixa 11 Os heróis entram na cripta. Skritch explica que as runas, nos sarcófagos, são de Traladara e revelam os abomináveis hábitos do Anel de Ferro.

Essa cripta é tudo o que restou de um antigo monastério traladarano. Ele foi demolido há muito tempo e, no seu lugar, uma nova construção foi erguida. Como essa câmara se encontrava tão profunda, nunca foi alterada. Existem muitos lugares parecidos com esse, ocultos embaixo de Threshold.

O sarcófago exposto no centro da sala pode ser aberto, mas sua tampa é muito pesada. Vários personagens, com uma Força combinada de, no mínimo, 35, têm de erguer a tampa juntos para obterem sucesso.

❖ Se os heróis abrirem o sarcófago, toque a *Faixa 12*.

Faixa 12 Os personagens erguem a tampa do sarcófago, que cai e se despedaça. Dentro estão os restos de um monge.

O corpo não possui tesouro. Entretanto, um compartimento secreto, existente nesse sarcófago, contém doze ametistas no valor de 100 po cada e um pergaminho contendo a magia *Compreensão da Linguagem* (magia de 1º Círculo). Considere esse compartimento como uma porta secreta que os heróis devem localizar.

O Sarcófago Soterrado: É impossível erguer a tampa do sarcófago parcialmente soterrado; os escombros em cima dele são muito pesados. Entretanto, esse sarcófago fornece uma saída da sala através de uma porta secreta, instalada na parte lateral. Em sua tampa há uma figura esculpida, numa expressão de alívio. Uma fechadura encontra-se no centro do seu olho direito — qualquer personagem que use ferramentas para manejar fechaduras poderá abrir a porta. A lateral do caixão deslizará para o lado, revelando um túnel estreito, que levará ao canal.

O Canal

❖ Quando os personagens alcançarem o canal, leia o trecho a seguir em voz alta. Depois toque a *Faixa 13:*

A passagem além do sarcófago interrompe-se abruptamente em uma passarela, que acompanha um grande túnel de pedra natural. Em tal túnel está localizado um canal pouco iluminado, que flui ao longo da passarela.

Faixa 13 Os personagens escutam o som de uma queda d'água, quando terminam de se arrastar pela passagem e alcançam a passarela. Eles devem decidir se a investigam ou se seguem a correnteza pela passarela.

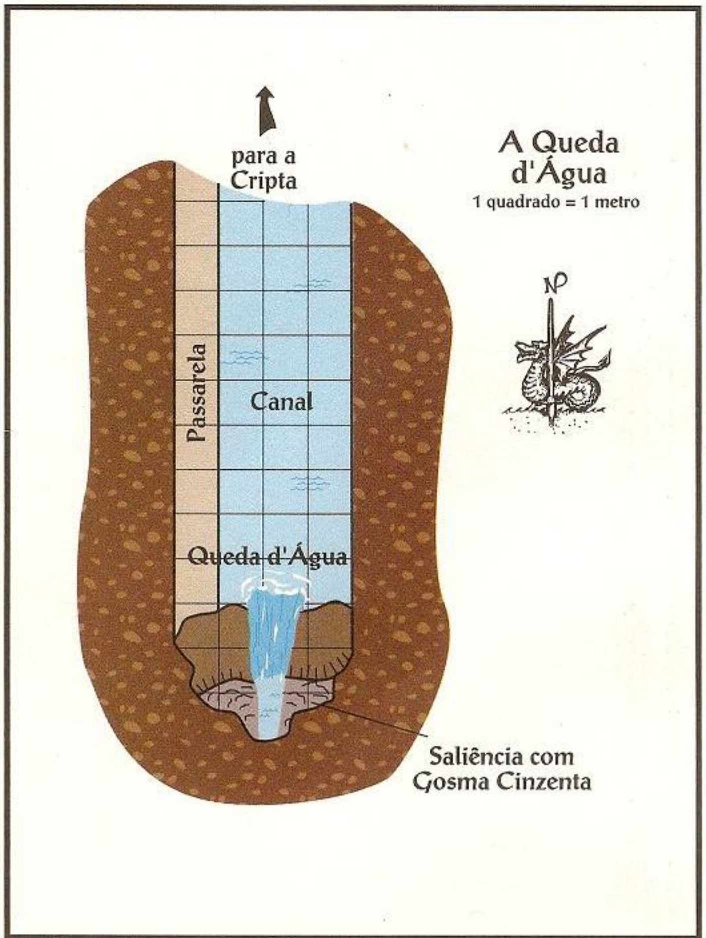
Ao ser questionado a respeito do canal, Skritch diz que suspeita ter sido construído pelos nítios, uma antiga civilização de

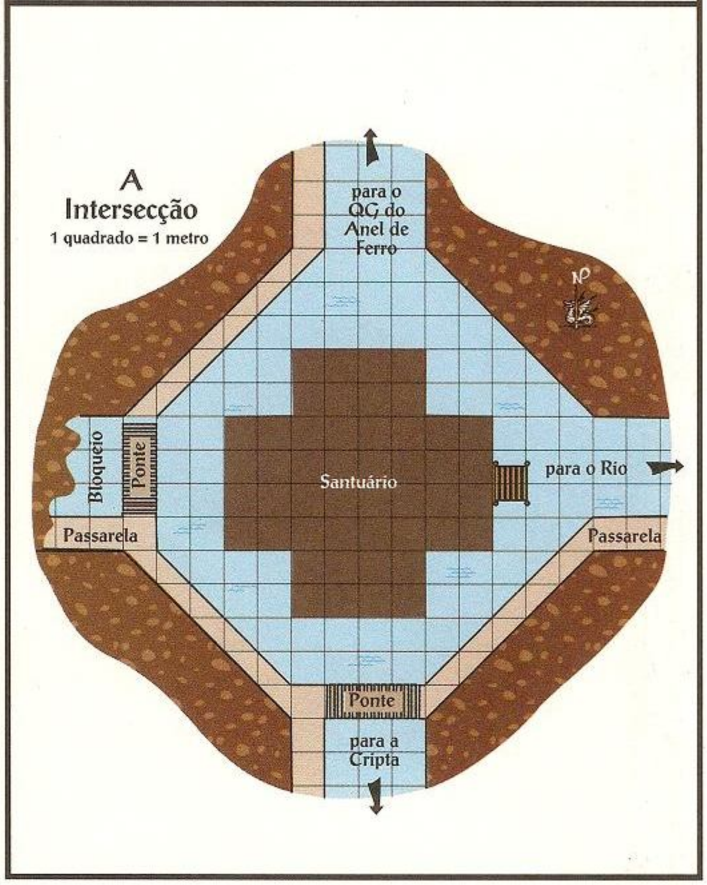
Fungo Estridente

CA:	7
Pontos de Vida:	3
TAC0:	17
Número de Ataques:	0
Dano por Ataque:	Nenhum
Ataques Especiais:	Nenhum
Defesas Especiais:	Ruído
Teste de Resistência:	17
Movimento:	1
Inteligência:	Nenhuma
Tendência:	*Neutra*
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Tamanho:	Humano, 1,30 a 2,30 m
Experiência em Pontos:	120

Fungos são plantas normais, com troncos, galhos e folhas. Não têm clorofila, nem são capazes de realizar fotossíntese, mas vivem como parasitas ou saprófitos. O "estridente" é um tipo de fungo bem incomum que pode andar muito lentamente e, apesar de não pensar e ser muito pacato, acaba por representar para os personagens.

Ao detectar luz em um raio de 10 metros ou movimento em um raio de 3,5 metros, o fungo emite um alto e estridente grito que dura de 1 a 3 rodadas. Esse barulho tem 50% de chance de atrair monstros que estejam vagando pelas redondezas. (Jogadores de First Quest™ — A Primeira Missão podem ignorar os testes de monstros errantes nessa aventura.)





MYSTARA™, que antecedeu os traladaranos (ver texto lateral da página 15). Em vez de enterrarem seus mortos, os nítios mandavam os corpos, em uma jornada cerimonial, pelas águas desse grande canal. Os corpos flutuavam, levados pela correnteza em botes especiais, em direção ao rio.

A estrutura do túnel permanece bem conservada. Um lençol freático abastece o canal.

A Queda d'Água

Leia o seguinte trecho em voz alta, quando os personagens alcançarem essa área:

Um imenso desmoronamento bloqueou, parcialmente, uma das passagens do túnel. A água emerge de alguma abertura oculta e flui naturalmente de uma saliência rochosa no alto, enchendo o canal abaixo.

Com um pouco de cuidado, os personagens podem escalar até a fonte da queda d'água. Nada de valor será encontrado e a água simplesmente sai de uma pequena abertura, pela qual apenas um rato poderia passar.

❖ Se os personagens resolverem investigar essa área, uma gosma cinzenta os atacará. (Ela está à espreita, numa saliência acima.) Toque a *Faixa 14*.

Faixa 14

A gosma cinzenta ataca Skritch.

Gosma/Muco/Limo, Gosma Cinzenta (1): Int. Animal; Tend. *Neutra*; CA 8; MV 1; DV 3+3; pv 9; TAC0 17; AT 1; D 2d8; TR 16; AE Corrói metal; DE Especial; TM M; MO 10; XP 270.

A Intersecção

❖ Quando os heróis alcançarem essa área, leia o seguinte trecho em voz alta e toque a *Faixa 15*.

Ao caminhar pela passarela, que margeia o canal, chega-se a uma grande caverna com mais três túneis. Em seu centro, uma espécie de pedestal, circundado por água, abriga uma pirâmide.

Faixa 15

Água goteja por toda parte na caverna. Ao longe, ouvem-se passos de alguém correndo e uma porta se fechando.

Os passos são de um dos componentes do Anel de Ferro, que aguardava a chegada do grupo ao quartel general do bando. Assim que percebeu a aproximação dos personagens, ele apagou sua tocha e se escondeu nas sombras. Ali ficou até reunir informações suficientes sobre os intrusos. Então, partiu rapidamente para levá-las aos seus superiores. Os personagens não conseguirão surpreendê-lo, ou mesmo descobri-lo, antes que ele informe o QG dos contrabandistas.

O Santuário de Key-Hamintep

Quando o senhor nítio, que construiu estes canais, faleceu, seu corpo foi colocado em um barco e lançado na água. Ao alcançar esse ponto, o barco simplesmente parou e seu povo interpretou que ele havia, finalmente, encontrado seu lugar de descanso eterno. Os nítios acreditavam que ele desejava permanecer com seus queridos canais, mesmo depois da morte.

Para honrá-lo, o povo, num ritual, matou toda a sua família e seus servos pessoais, enterrando-os nas paredes do monumento, erguido em volta do barco, sacramentando o lugar. Portas foram construídas na tumba e o único acesso que seus adoradores tinham era por barco.

Consulte o mapa. Quando os personagens enxergarem a entrada da pirâmide, é a hora de entregar-lhes o *Folheto 4* e ler o seguinte trecho em voz alta:

Uma doca se ergue, na entrada do santuário. Em seu topo, encontram-se duas sólidas portas de bronze, ornadas por duas estátuas idênticas, que possuem o corpo de um leão, com cabeça de homem, repousando e usando uma coroa ornamentada. Entre as patas de cada leão há uma bacia de pedra. As portas de bronze estão deformadas e nelas existe uma mensagem rabiscada em tinta vermelha, que escorreu ligeiramente após ser escrita: "Mantenha-se afastado — local perigoso".

A profundidade, nesse local, é de 2,5 a 3 metros. A entrada do santuário pode ser alcançada de várias maneiras, mas o jeito mais fácil é nadando, uma tarefa fácil, a não ser que os personagens estejam usando armaduras pesadas. Alguns jogadores poderão sugerir meios incomuns de se alcançar a entrada; como Mestre, determine a chance de sucesso baseado na dificuldade de tais meios. O método utilizado é através de um teste de Destreza (por exemplo, numa jogada de 1d20, o resultado deverá ser menor ou igual ao total do número de pontos de Destreza do personagem se ele resolver pular até a doca). De qualquer maneira, além da água, nada poderá impedir que os personagens alcancem a entrada do santuário.

As bacias de pedra foram construídas para receber as oferendas dos adoradores que vinham prestar seus respeitos sem adentrar o templo. As portas de bronze não estão trancadas e, embora sejam pesadas, elas foram balanceadas de tal maneira que é necessário pouco esforço para abri-las.

Os membros do Anel de Ferro, que freqüentam as passagens, já investigaram sua estrutura, encontrando simplesmente mortos-vivos e nada de valioso à vista. Decidiram que não valia a pena lutar contra as criaturas e deixaram o santuário em paz. A mensagem sobre as portas foi escrita por eles, com a intenção de afastar os intrusos.

A Saudação de Key-Hamintep

Leia o trecho a seguir, quando os personagens abrirem as portas de bronze:

Assim que as portas se abrem, uma estátua de 2,5 metros é avistada, notando-se, rapidamente, que foi muito bem esculpida. Sua face e coroa lembram as das estátuas do lado de fora. Tem o

Os Nítios

Ao explorarem os túneis abaixo de Threshold, os heróis encontrarão uma pirâmide de blocos construída pelos nítios — uma das maiores e mais antigas civilizações de MYSTARA™ (eles ocuparam Karameikos antes dos traladaranos). Arqueologistas sabem que esse povo usava ferro e construía prédios grandes e bem-elaborados, que serviam como templos, palácios, santuários ou túmulos, decorados com fontes, obeliscos e mosaicos de pedras coloridas. Acredita-se que era um povo de estatura baixa, com muita habilidade em trabalhar metais e que gostava de jóias adornadas com ouro como braceletes, colares, cintos, brincos grandes, assim como enfeites para o tornozelo e para a cabeça.

Entretanto, há controvérsias quanto à queda da cultura nítia. Alguns dizem que uma grande catástrofe ou guerra causou a sua destruição, outros supõem que eles apenas migraram e deram origem a um povo moderno do Mundo Conhecido.

peito e os pés nus e usa uma calça até a altura dos joelhos. Ela está com as mãos estendidas à frente, como se estivesse dando boas-vindas aos que chegam até o local.

A estátua retrata Key-Hamintep, o senhor que construiu os canais e para quem o santuário foi erguido. No momento em que qualquer pessoa caminhar sobre a área em frente à escultura, a magia *Boca Encantada* — perpetuada pelos efeitos da *Permanência* — é acionada. Ela está centrada nos lábios da estátua, dando a impressão de que eles realmente estão se movendo. (Para que a estátua volte a falar, é necessário que a área fique vazia por 1 rodada.) Ela se expressa em idioma nítio e profere um aviso.

❖ Quando os personagens acionarem a fala da estátua e escutarem sua mensagem, toque a *Faixa 16*.

Faixa 16

A estátua na tumba fala em nítio aos personagens — um idioma que parece não ter nexo.

❖ Se os heróis tomarem qualquer iniciativa para entender a fala da estátua, como usar *Compreensão da Linguagem*, toque a *Faixa 17*.

Faixa 17

Devido à magia, a estátua fala uma língua compreensível, avisando aos visitantes que não perturbem o santuário, ou conhecerão a ira de Key-Hamintep.

O aviso é válido; o ato de destruir qualquer uma das estruturas, criptas ou perturbar as águas no centro do santuário, traz à vida os servos de Key-Hamintep (veja abaixo).

Esqueletos nas Criptas

Quando a família e os servos de Key-Hamintep foram cerimonialmente mortos para acompanhá-lo em sua jornada além-vida, seus corpos foram sepultados em 27 criptas, alinhadas nas paredes. Descreva o interior do santuário, enquanto os personagens olham em volta. Um reservatório d'água ocupa o centro, cercado por três alcovas que abrigam, cada uma, uma parede com nove criptas, dispostas em três linhas e três colunas. Apenas o painel de fundo da cripta pode ser visto, mesclado com a própria parede. Entalhes extravagantes adornam cada painel, retratando humanos em vestes semelhantes às roupas das estátuas.

❖ Se qualquer personagem estragar ou perturbar o santuário — tanto abrindo uma cripta como entrando na sala secreta do tesouro (veja a seguir) — nove criptas abrem-se. Toque a *Faixa 18*.

Faixa 18

Esqueletos começam a sair das paredes para atacar os personagens.

Esqueletos (27): Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 7; MV 12; DV 1; pv 8, 7 (x4), 6 (x3), 5 (x5), 4 (x5), 3 (x2), 2 (x4), 1 (x3); TAC0 19; AT 1; D 1d6; TR 17; AE Nenhum; DE Armas perfurantes ou de corte infligem apenas metade do dano; PM Imune às magias *Sono*, *Enfeitiçar*, *Imobilizar*, *Medo* ou magias baseadas em frio; TM M; MO Nunca testa moral; XP 65 cada.

Primeiramente, apenas os esqueletos próximos aos intrusos aparecem (nove no total), mas não atacam, mesmo que sejam atingidos. Em vez disso, eles tentam empurrá-los em direção à porta — isso não é considerado uma jogada de ataque. Conte aos jogadores que os esqueletos parecem estar expulsando os heróis (apenas uma pequena dica!). Se todos deixarem o santuário, as portas serão seladas magicamente por 24 horas. Entretanto, a maioria dos intrusos não desiste tão facilmente.

Se após 3 rodadas, os heróis ainda recusarem-se a deixar o local ou continuarem a atacar os esqueletos, as criaturas restantes erguem-se, tentando matar ou jogar os heróis no tanque.

Para que isso aconteça, um esqueleto precisa de um resultado numa jogada de ataque que seja 4 pontos maior que o mínimo necessário para atingir seu oponente. (Por exemplo, um esqueleto atinge CA 5 com um resultado de 14 ou mais. Tirando um 18, ele poderá jogar um oponente de CA 5 na água.)

Um clérigo pode utilizar seu *poder da fé* contra os esqueletos. Se isso acontecer, eles se afastam o mais distante que puderem, mas não deixam as dependências do santuário.

Se os personagens conseguirem derrotar ou exorcizar todos os esqueletos sem serem jogados na água, o próprio Key-Hamintep se levantará para expulsá-los (veja abaixo).

Key-Hamintep Emerge

O reservatório no centro do santuário é o "lugar de descanso eterno" de Key-Hamintep — mas ele não descansa — e é abastecido por aberturas abaixo da superfície, que faz a água do canal circular livremente. (Personagens na água sentirão uma suave correnteza.) Quando o santuário foi construído, o barco com o corpo de Key-Hamintep ficou ancorado nesse local. O bote apodreceu há muito tempo e o corpo mumificado alojou-se no fundo do reservatório.

❖ Se os heróis lutarem contra os esqueletos por 6 rodadas, ou se alguém cair na água, Key-Hamintep se levantará. Diga aos jogadores que a água está começando a borbulhar e a se agitar violentamente, execute a *Faixa 19* em seguida.

Faixa 19

Key-Hamintep levanta-se da água. Seu corpo está horrivelmente decomposto e adornado com trapos de linho. Telepaticamente, ele ordena que os intrusos deixem sua tumba.

Os personagens podem entender a ordem do morto-vivo. Se eles deixarem a tumba imediatamente, nada acontecerá — as portas serão seladas magicamente por 24 horas após a saída dos heróis. Se eles ainda assim não deixarem o local, Key-Hamintep começará a agarrá-los e os levará, um a um, até o fundo do reservatório, tentando afogá-los. Os restos de inúmeros corpos jazem no fundo.

Key-Hamintep: Int. Excepcional (16); Tend. *Vil*; CA 5; MV 12; DV 4+3; pv 31; TAC0 15; AT 1; D 1d4; TR 14; AE Afogamento e dreno de nível; DE Atingido apenas por armas de prata e armas mágicas +1 ou melhores, imune a veneno e ataques paralisantes; PM Imune às magias *Sono*, *Enfeitiçar*, *Imobilizar* e magias baseadas em frio; TM M; MO 14; XP 975.

Key-Hamintep é tratado como um vulto, um morto-vivo muito poderoso para a maioria dos personagens de 1º nível derrotar diretamente. Entretanto, um clérigo de 1º nível será bem-sucedido numa tentativa de exorcizar Key-Hamintep com seu *poder da fé* se tirar um 20 (ele tem direito a uma tentativa por hora).

❖ Se um clérigo exorcizar Key-Hamintep, toque a *Faixa 20*.

Faixa 20

O espírito de Key-Hamintep grita em agonia no momento em que o clérigo o exorciza. Sua carcaça inanimada cai na água, enquanto todos os esqueletos se desfazem em cinzas.

A Sala Secreta

A sala secreta, situada à direita das portas principais, abriga todo o tesouro de Key-Hamintep, de sua família e de seus servos. Ao pressionar um botão disfarçado entre os entalhes, toda a parede desloca-se para cima. Infelizmente, muitas coisas de valor dos nítios não poderiam ter durado ao longo dos séculos, como óleos e perfumes. Sendo assim, essa sala contém vários jarros, urnas e bacias cheias de resíduos descoloridos e com poucos odores.

Há, entretanto, um pequeno cofre com jóias de ouro, incluindo três anéis (300, 200 e 30 po), quatro braceletes (1 000, 1 000, 700 e 300 po), e uma coroa cerimonial (2 500 po). É um bom tesouro para um grupo de aventureiros de 1º nível. Como Mestre, você pode optar por modificar os valores o quanto achar necessário. Entretanto, há outras maneiras de impedir que os personagens fiquem muito ricos. Por exemplo, levando-se em consideração que esses itens são relíquias de outras épocas, o governo de Threshold tem um grande interesse neles a título de pesquisa histórica. Além disso, nenhum comerciante pode dispor, de imediato, da quantia necessária para comprar todos de uma só vez; talvez os personagens consigam vender uma peça ou duas. Em compensação, não se esqueça de que os personagens provavelmente sobreviveram a uma difícil situação ao enfrentar Key-Hamintep, e sua recompensa deveria refletir esse grau de dificuldade.

O Rio

O canal eventualmente desemboca no Rio Windrush, um pouco abaixo da cidade, com juncos e folhagens ocultando sua abertura. O Anel de Ferro usa esse local como ponto de desembarque quando contrabandeiam bens em Threshold. Nessa situação, dois contrabandistas acabaram de chegar ao local e estão descarregando caixotes e apanhando outra carga: dois comerciantes seqüestrados. Assim que os personagens se aproximarem dessa área (sem ainda poderem ver os dois bandidos), leia o seguinte trecho em voz alta:

O canal encontra-se em péssimas condições: o chão e as paredes estão cheios de lama e há galhos e folhas espalhados por toda parte, como se alguma inundação tivesse ocorrido no lugar.

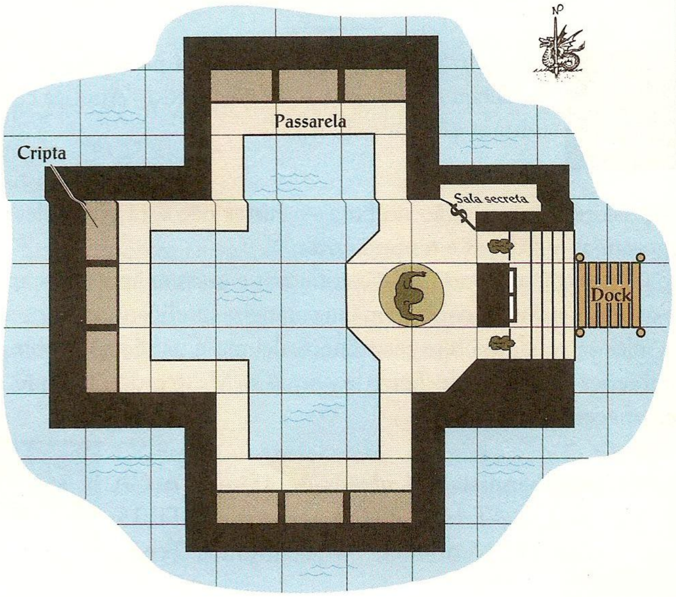
❖ Se os personagens seguirem com cautela em direção à entrada do canal, toque a *Faixa 21* um pouco antes de eles chegarem.

Faixa 21

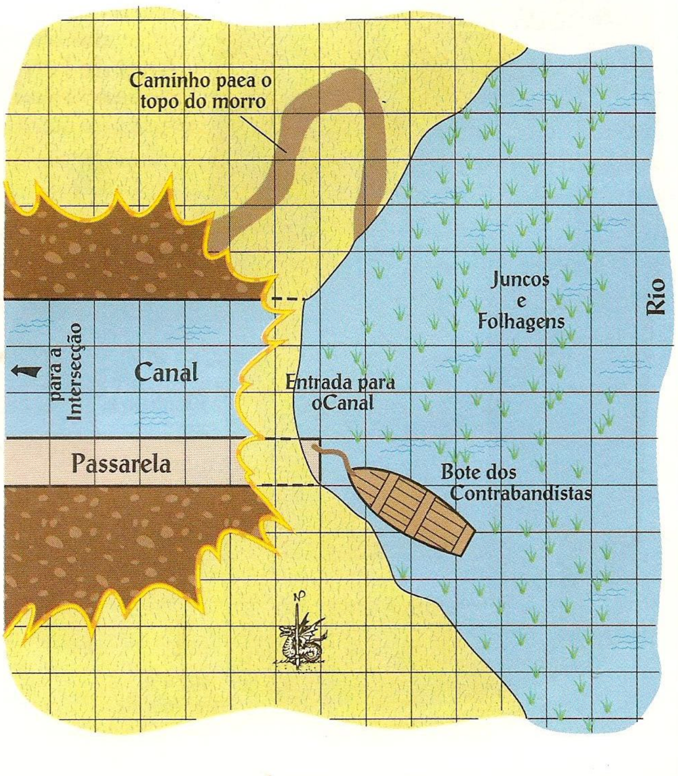
Os personagens podem ouvir os sons comuns do anoitecer e de dois contrabandistas discutindo sobre negócios. Eles estão descarregando alguns caixotes e trazem também prisioneiros.

❖ Se os personagens avançarem afoitamente para o rio, leia o trecho a seguir em voz alta e, depois, toque a *Faixa 22*.

O Templo de Key-Hamintep
1 quadrado = 1 metro



O Rio
1 quadrado = 1/2 metro



O canal desemboca no Rio Windrush. Juncos altos e a folhagem inclinada ocultam a entrada do túnel, impedindo que qualquer um que esteja viajando pelo rio o enxergue. Exatamente onde termina a passarela, dois bandidos — um homem e uma mulher — estão se preparando para embarcar em um bote. Vários caixotes encontram-se empilhados no final da passagem.

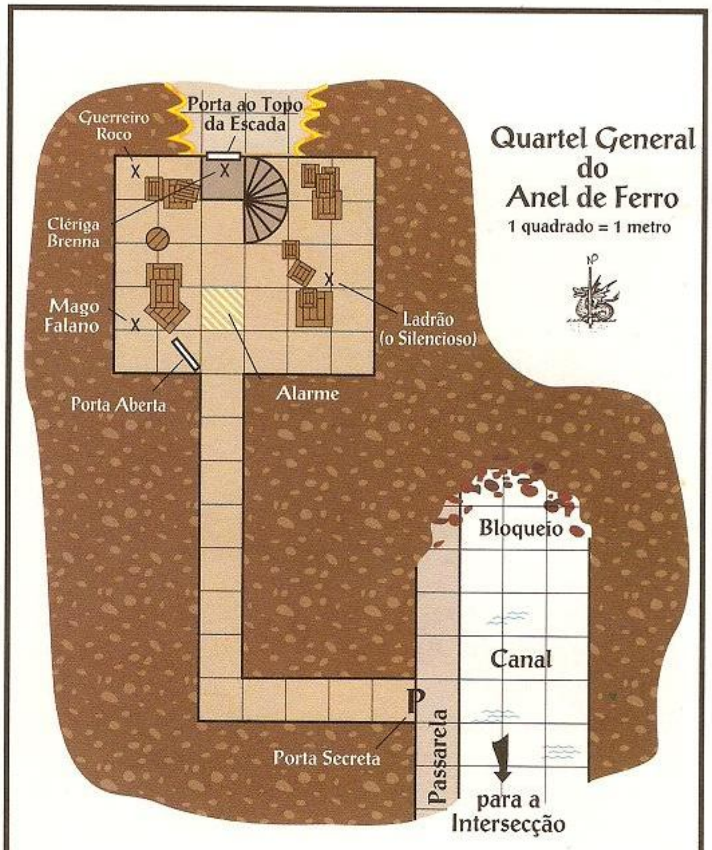
Faixa 22

Os contrabandistas podem ver os personagens e ao perceberem que eles não fazem parte do Anel de Ferro, tentam escapar pelo rio.

Os prisioneiros que estão no bote — Juster não está entre eles — ignoram as mordaças e tentam gritar.

Os contrabandistas não são corajosos e querem apenas escapar. Se os personagens encontrarem uma maneira inteligente de capturá-los, eles se renderão sem resistência alguma e explicarão sobre as operações do Anel de Ferro e o que o Mestre desejar que os personagens saibam.

Dois Contrabandistas (Ladrões de 1º nível): CA 8; MV 12; DV 1d6; pv 4, 3; AT 1; D 1d6 (espadas curtas); TR 15; AE Ataque pelas costas; DE Nenhuma; PM Nenhuma; Tend. *Inconstante*; TAC0 20.
Equipamento: Corseletes de couro, espadas curtas, lanternas, cordas.
Perícias de Ladrão: FB 30%, AF 25%, A/DA 20%, MS 15%, ES 10%, OR 10%, EM 85%, DL 0%.



Dois Comerciantes (Humanos comuns): CA 10; MV 12; DV 1d4; pv 3, 2; AT 1; D 1d2; TR 19; AE Nenhum; DE Nenhuma; PM Nenhuma; Tend. *Bondosa*; TAC0 20.
Equipamento: Túnicas.

❖ Se os heróis resgatarem os prisioneiros e retirarem suas mordaças, toque a *Faixa 23*.

Faixa 23

Os comerciantes agradecem aos personagens e imploram para que resgatem Juster.

Os comerciantes vão à cidade para avisar a guarda, caminhando pela margem do rio. Se os heróis tiverem capturado os contrabandistas, precisão decidir como conduzi-los pelos túneis ou pensar em uma solução menos trabalhosa. Lembre-os de que se não conseguirem, a aventura não poderá prosseguir.

Quartel General do Anel de Ferro

Um desmoronamento impede a passagem no final do corredor, mas há uma porta secreta construída neste túnel — aquela que os heróis ouviram se fechar quando entraram no santuário. Ao abrirem esta porta, encontrarão outro túnel, que levará a uma sala subterrânea. Enquanto se aproximam dessa área, leia o trecho a seguir:

Uma sala com paredes de pedra está à sua frente. Ela se assemelha a um porão — com muitos engradados, caixas e barris empilhados — e, do lado oposto, há uma escada em espiral.

Consulte o mapa do Quartel General do Anel de Ferro neste livro. Quando alcançarem a entrada da sala, os heróis poderão ver que a escada sobe dois pavimentos, terminando em uma plataforma com uma porta. Entretanto, eles não poderão ver os quatro bandidos escondidos atrás das caixas (uma maga, dois guerreiros e um ladrão). Os heróis estão sendo esperados e uma emboscada foi preparada. Uma magia *Alarme* será disparada assim que qualquer um pise sobre a área representada pelo quadrado listrado no mapa.

❖ Quando o alarme for disparado, toque a *Faixa 24*.

Faixa 24

Os personagens, ao invadir a área, fazem a magia *Alarme* disparar e então são emboscados.

Os vilões saltam do esconderijo e atacam. Faça um teste de surpresa. Se os heróis forem surpreendidos, os bandidos ganharão uma rodada livre de ação, na qual os personagens perderão quaisquer bônus de Destreza e de escudos às suas CAs. Caso contrário, a batalha seguirá seu curso normal. Os vilões não poderão ser surpreendidos porque sabem que os heróis estão chegando.

Primeiramente, a maga (Falana) fecha a porta, lançando, logo após, a magia *Cerrar Portas* para aprisionar os personagens, e em seguida move-se para uma distância segura, de onde possa lançar outras magias. A guerreira (Brenna) aparece na porta, no topo da

escada, e começa a disparar flechas no grupo que está abaixo, enquanto o guerreiro (Rocko) se move para enfrentar — em combate corpo a corpo — o membro mais forte do grupo. O ladrão (O Silencioso) esconde-se nas sombras, esperando a oportunidade de atacar alguém pelas costas.

Falana (Maga de 2º nível): CA 9; MV 12; DV 2d4; pv 7; AT 1; D 1d6; For 8, Des 15, Cons 13, Int 16, Sab 11, Car 12; TR 12; AE Magias; DE Magias; PM Nenhuma; Tend. *Vil*; TAC0 20.
Equipamento: Túnicas, bordão, *grimoire* e varinha de *Dardos Místicos* (com 3 cargas).
Magias Memorizadas: *Reflexos*.

Brenna (Guerreira de 1º nível): CA 5; MV 12; DV 1d10; pv 8; AT 2; D 1d6/1d6; For 14, Des 9, Cons 15, Int 10, Sab 6, Car 11; TR 17; AE Nenhum; DE Cobertura parcial, -2 para ser atingida; PM Nenhuma; Tend. *Vil*; TAC0 20.
Equipamento: Cota de malha e arco curto.

Rocko (Guerreiro de 1º nível): CA 3; MV 12; DV 1d10; pv 6; AT 1; D 1d8 +1; For 17, Des 10, Cons 11, Int 14, Sab 15, Car 6; TR 17; AE Bônus de Força; DE Nenhuma; PM Nenhuma; Tend. *Vil*; TAC0 20 (19 com bônus de Força).
Equipamento: Loriga segmentada, escudo e espada longa.

O Silencioso (Ladrão de 2º nível): CA 5; MV 12; DV 2d6; pv 7; AT 1; D 1d4; For 10, Des 16, Cons 6, Int 13, Sab 7, Car 15; TR 15; AE Punhalada pelas costas (Dano x2); DE Nenhuma; PM Nenhuma; Tend. *Cruel*; TAC0 20 (jogando 19, apunhalando pelas costas 16).
Equipamento: Corselete de couro +1 e duas adagas.
Perícias de Ladrão: FB 35%; AF 34%; A/DA 25%; MS 21%; ES 15%; OR 10%; EM 86%; DL 0%.

Essa é uma luta séria e deverá ser o maior desafio encontrado pelos personagens na aventura. Tente atuar com os vilões o mais inteligentemente possível e jogando limpo. O encontro será muito mais excitante se os jogadores sentirem que estão a um passo da derrota, roendo as unhas a cada rodada.

Se os heróis vencerem a batalha, poderão investigar o resto do complexo. Num gabinete no andar de cima, eles encontrarão Juster amarrado e amordaçado. Siga para **Resgatando Juster**.

Se, por alguma razão, os personagens forem derrotados (o que é bem possível), irão se transformar em prisioneiros do Anel de Ferro, então siga para **Os Heróis São Capturados**.

Resgatando Juster

A escada em espiral leva a uma sala nos fundos de um armazém próximo ao cais, que, na verdade, é simplesmente uma fachada para as operações do Anel de Ferro. Juster está amarrado e amordaçado em um gabinete no local. Quando os personagens o encontrarem, leia o seguinte trecho em voz alta:

Dentro de um armário empoeirado encontra-se um homem com vestes de mercador. Ele está amarrado e amordaçado. Assim que a porta se abre, ele, bastante agitado, tenta falar.

❖ Se os personagens retirarem a mordaça de Juster, toque a *Faixa 25*.

Faixa 25

Os personagens conseguem resgatar Juster. Ele os agradece imensamente e explica que o Anel de Ferro queria obrigá-lo a vender mercadorias ilicitamente. Quando se recusou, eles o seqüestraram.

Juster Dainworth (Comerciante nível 0): CA 10; MV 12; DV 1d4; pv 2 (no momento, 1); AT 1; D 1d2; For 5, Des 10, Cons 9, Int 9, Sab 11, Car 12; TR 19; AE Nenhum; DE Nenhuma; PM Nenhuma; Tend. *Bondosa*; TAC0 20.
Equipamento: Túnicas.

Se os personagens vasculharem o armazém, encontrarão diversos bens roubados. Juster irá embora, mencionando a intenção de avisar a guarda da cidade. Decorrido algum tempo, ele retorna com a patrulha. Quaisquer bandidos ainda vivos serão encaminhados para a prisão.

❖ Quando os guardas chegarem, toque a *Faixa 26*.

Faixa 26

O sargento agradece aos personagens pela ajuda na dissolução da organização criminosa. Juster diz a eles que serão sempre bem-vindos na sua loja, com descontos especiais.

Os Heróis São Capturados

❖ Se os vilões vencerem a luta, todos os personagens que estiverem vivos serão rapidamente amarrados e amordaçados. Toque a *Faixa 27*.

Faixa 27

Os personagens são amarrados e os bandidos informam-os de que serão transportados rio abaixo para serem vendidos em distantes mercados de escravos.

Os jogadores devem pensar em uma maneira de seus personagens conseguirem escapar e derrotar os seqüestradores. Não se esqueçam de que os vilões são tão inteligentes quanto os personagens e devem estar atentos para magias, truques e coisas do gênero. Faça os jogadores pensarem bastante para encontrar uma saída — isso deve ser um desafio. Entretanto, se eles apresentarem um bom plano, presenteie-os com a glória do triunfo. A aventura terá valido a pena.

Concluindo a Aventura

Os heróis fizeram muitos amigos e inimigos durante essa aventura. Resgataram Juster Dainworth, fizeram um favor a Threshold e interromperam a crescente operação de uma organização criminosa. Juster poderá ser um valioso aliado no futuro, assim como o barão e sua sobrinha Aleena serão informados sobre os personagens e poderão contratá-los para alguma missão (veja **Aventura Dois**). O Anel de Ferro, por outro lado, certamente procurará revidar a derrota sofrida. Na verdade, em Karameikos sempre haverá alguém planejando a queda dos heróis.

❖ Se os personagens retornarem à estalagem O Ogro Trapaceiro, toque a **Faixa 28**. Uma celebração acontece.

❖ Diga aos personagens que eles ganharam alguns inimigos. Então, toque a **Faixa 29**.

Aventura Dois:

O Som da Loucura

Aqui você encontra um breve resumo dos perigos e armadilhas que os heróis irão encontrar nessa aventura. Aleena Halaran, administradora de Threshold, envia os aventureiros para uma missão muito delicada. Ela se apaixonou por Bertrak, um druida que vive próximo ao vilarejo de Eltan's Spring — confirmando o velho ditado de que os opostos se atraem, já que o amor desse casal floresceu, apesar de suas diferenças sociais e religiosas. Porém, o tio de Aleena, o Barão Halaran, desconhece tal romance. Há algum tempo, Aleena não consegue se comunicar com seu amado e, por isso, já enviou servos para investigar, mas nenhum deles retornou. Na verdade, há semanas ninguém tem notícias de Eltan's Spring, o que levou a donzela a temer que tanto aquele vilarejo como seu amor secreto se encontram em sérios apuros.

> Ao norte do Lago Windrush, num vale em meio às montanhas, fica o vilarejo de Eltan's Spring. Nesse lugar, a cerveja é suave e as pessoas, amistosas. Mas, se você for visitá-lo, leve muitas cronas, pois eles não aceitam dinheiro thyatiano!
>
> — Joshuan Gallidox, andarilho halfling

Eltan's Spring foi erguido sobre um vale longínquo, em meio às montanhas, ao norte de Threshold e, para chegar lá, os heróis precisarão ir a cavalo. Pelo caminho, bandidos do Anel de Ferro irão atacá-los, disparando flechas à distância e, mais tarde, os aventureiros enfrentarão uma vespa gigante.

Ao chegarem no vilarejo, os heróis verão as colheitas morrendo nos campos. O ancião da vila diz que o druida tem agido de maneira estranha, já que, nos anos anteriores, ele saía da mata e usava seus poderes para garantir uma safra farta. Este ano, porém, apareceu falando coisas sem sentido a respeito de uma mulher, de sinos e do vento, destruiu a plantação com magia e fugiu. Os servos de Aleena, que foram ao bosque onde vive o druida, não retornaram. Alguns aldeões tentaram descobrir o que estava acontecendo, mas foram expulsos da floresta por goblins. Ao final do encontro com os heróis, o ancião implora para que eles se dirijam ao local e descubram o que há de errado.

Quando os aventureiros chegam à cabana do druida, ele não está lá, mas encontram dois dos servos de Aleena, transformados em pixies, trancados em um baú. Eles contam que uma bruxa hipnotizou o druida, usando um carrilhão mágico (sinos de vento). Ela assumiu a forma de uma mulher deslumbrante, mas sua verdadeira aparência é tenebrosa: tem 2,5 metros de altura, pele azul, cheia de verrugas, e garras capazes de rasgar carne humana sem qualquer dificuldade. Os pixies suspeitam, aliás, que um dos servos de Aleena tenha sido devorado.

Os heróis devem ir à morada da bruxa para encontrar o item mágico que destruirá o tal carrilhão. Se obtiverem sucesso, o clímax da aventura

será uma batalha deles contra a bruxa, o druida enfeitiçado e os goblins.

O encanto do druida será desfeito e os aventureiros serão generosamente recompensados.

Novos Itens Mágicos

"O Som da Loucura" inclui dois itens mágicos, inéditos para os jogadores de First Quest™ — A Primeira Missão. O primeiro é de propriedade de Bertrak, o druida. O segundo pertence à bruxa e obtê-lo é a chave do sucesso dos aventureiros.

Varinha de Metamorfose

A varinha de metamorfose emite um raio verde e delgado, que se projeta adiante por uma distância de até 20 metros. Qualquer criatura atingida precisará obter sucesso em um *teste de resistência* ou será transformada, como se estivesse sob o efeito de *Metamorfose* (descrita a seguir). O personagem que usar a varinha deve fazer uma jogada de ataque para atingir um alvo que não quer ser transformado e a vítima tem direito a um *teste de resistência*. A cada ataque, o item perde uma carga, podendo ser utilizado uma vez por rodada.

Metamorfose é uma magia arcana de 4º Círculo que altera completamente a aparência e as habilidades de um personagem ou ser. Se o personagem for atingido assume forma e habilidades físicas de qualquer outra criatura — nessa aventura, por exemplo, alguns são transformados em pixies. A forma assumida inclui CA natural, como também suas capacidades de movimento (andar, nadar, voar, mas nunca viagens interplanares, teleportação ou coisa parecida) e táticas de ataque (como garras e presas, mas nunca ataques visuais ou com Sopro-de-Dragão). Pontos de vida e *testes de resistência* não se alteram. Se for morta, a criatura transformada retoma sua aparência original (mas continua morta).

Um personagem transformado fica com sua própria mente. Isso significa, entre outras coisas, que ainda pode lançar magias, desde que sua nova aparência permita executar os gestos e invocações necessários. Um segundo uso de *Metamorfose* — ou *Dissipar Magia* — pode trazer o receptor de volta a sua forma normal.

Para obter informações mais detalhadas sobre essas magias ou sobre a varinha de metamorfose, consulte o *Livro do Jogador* e o *Livro do Mestre* de AD&D™.

Trombeta da Destruição

Esse instrumento mágico pode destruir o carrilhão que está enlouquecendo Bertrak, o druida. Escondida na cabana da bruxa, a trombeta parece um berrante comum, e irradiará magia caso usem *Detectar Magia* para examiná-la. Pode ser usada como uma trombeta normal, mas, se a palavra-chave for proferida antes do instrumento soar, dois efeitos manifestam-se simultaneamente:

1. Uma espécie de cone de som, com 40 metros de comprimento e 10 de largura na extremidade, é liberado da trombeta. Todos os que estiverem dentro dessa área de efeito, deverão fazer um *teste de resistência*. Os bem-sucedidos ficarão atordoados por 1 rodada e ensurdecidos por 2. Os que falharem sofrerão 1d10 pontos de dano, permanecerão atordoados por 2 rodadas e ensurdecidos por 4.

2. Uma onda ultra-sônica, com 30 centímetros de largura e 30 metros de comprimento, também é emitida, enfraquecendo materiais como metal, pedra e madeira.

Eltan's Spring

O vilarejo denominado Eltan's Spring foi fundado há cerca de 100 anos por um cervejeiro chamado Eltan Durgovitch, que, ao lado de sua esposa, a meia-elfa Liselle, e de seu irmão, Farnold, construiu um pequeno chalé próximo à nascente.

A lenda conta que a água do lugar pareceu tão doce e pura para Eltan que ele soube, de imediato, que sua cerveja jamais seria a mesma se ele usasse daquele líquido.

Enquanto Eltan fazia a cerveja, misturando os ingredientes, Liselle colhia cereais silvestres nas matas, para extrair o malte, e Farnold cuidava da parte comercial, levando a bebida para Threshold e retornando com comida.

Depois de algum tempo, o Clã Durgovitch decidiu construir uma taverna no local, propiciando aos fazendeiros das proximidades apreciar cerveja gelada e conversa amigável no aconchego de uma lareira, após o dia de trabalho. Depois da abertura desse estabelecimento, mais pessoas foram se mudando para a área e montando lojas para servir aos fazendeiros. Eles aprovaram a idéia, pois não precisariam mais ir até Threshold (ou ainda mais longe) para cuidar de seus negócios.

Assim era a comunidade de Eltan's Spring. Hoje, vários aldeões são descendentes de Eltan e Liselle Durgovitch, incluindo Gernon, o ancião; Boltac, o sapateiro, e Liselle, dona da taverna O Jarro e a Taça (The Crock and Goblet) que ostenta, com orgulho, o nome da avó. Ela ainda usa a velha fórmula de Eltan, fazendo a cerveja que serve aos clientes.

Se essa trombeta for usada mais de uma vez ao dia, há uma chance cumulativa de 10% de que venha a explodir, causando 5d10 pontos de dano ao usuário.

Nessa aventura, os pixies tentarão desencorajar os personagens a usá-la para qualquer finalidade que não seja a de destruir o carrilhão mágico. "A magia dessa trombeta é muito poderosa e não se deve brincar com ela", dirão. De qualquer forma, se utilizada contra a bruxa, o instrumento irá feri-la conforme já foi descrito.

Começando

Primeiro, coloque o CD na *Faixa 30* e mantenha à mão os *Folhetos 1, 5, 6, 7* e *8*. O texto da aventura dirá quando deve passá-los aos jogadores.

No início de "O Som da Loucura", os heróis estão novamente na Estalagem O Ogro Trapaceiro, descansando após uma aventura nos túneis sob a cidade. Entregue aos jogadores o *Folheto 1*, lendo em voz alta o texto a seguir:

Depois de todas as emoções e surpresas dos túneis sob Threshold, o conforto da Estalagem O Ogro Trapaceiro é mais que satisfatório. À mesa, uma refeição apetitosa espera por vocês. Parece que nada poderá atrapalhar a paz desse dia maravilhoso.

❖ Mas, alguma coisa vai acontecer. Para descobrir o que é, toque a *Faixa 30*.

Faixa 30

Do lado de fora da estalagem, dois bandidos disparam suas bestas e, depois, fogem. Em um dos quadrelos há uma mensagem que diz: "Morte aos inimigos do Anel de Ferro". Em seguida, um homem aparece, trazendo uma mensagem de Aleena Halaran. Ela tem uma missão para os heróis e pede que os aventureiros acompanhem o mensageiro até o palácio da cidade, para saberem dos detalhes.

Encontro com Aleena

Se os jogadores decidirem encontrar Aleena, o mensageiro os conduzirá ao palácio da cidade, no centro de Threshold. Leia o trecho seguinte em voz alta:

O palácio da cidade de Threshold é uma construção impressionante, com portais arqueados e móveis luxuosos. O mensageiro mostra por onde devem seguir e pára diante de uma porta aberta. Naquela ante-sala, um escrivão trabalha, concentradamente, numa pequena escrivaninha de madeira. Atrás dele há uma outra porta fechada. O mensageiro bate à porta e uma voz de mulher o convida a entrar.

❖ Toque a *Faixa 31*.

Faixa 31

Os personagens encontram Aleena, que diz ter um trabalho para eles. Algo perigoso, mas cuja recompensa será bastante adequada. Os heróis estão interessados?

Nesse momento, os personagens devem decidir se aceitam a missão.

❖ Se aceitarem e pedirem maiores detalhes, toque a *Faixa 32* (caso contrário, o mestre deve induzi-los à aventura).

Faixa 32

Aleena conta que está apaixonada por um druida que vive perto de Eltan's Spring e que, há duas semanas, não consegue se comunicar com ele. Três de seus servos já foram enviados para procurá-lo, mas nenhum retornou. Ela, então, pede que os personagens viajem até o vilarejo para investigarem e os aconselha a procurar por Gernon, o ancião do vilarejo, na taverna O Jarro e a Taça (The Crock and Goblet).

Aleena entrega 50 po a cada herói e diz que precisarão de cavalos para a viagem. Ela também fornece um mapa do vilarejo (dê aos jogadores o *Folheto 5*).

Os heróis podem comprar cavalos e suprimentos adicionais antes de se dirigirem a Eltan's Spring. Uma vez que os negócios na cidade estejam resolvidos, ponha-os a caminho.

Emboscada

Enquanto os personagens seguirem a trilha para o vilarejo, dois membros do Anel de Ferro atacam das árvores, disparando flechas.

❖ Quando os heróis chegarem ao ponto onde há grama nas margens da estrada, com uma floresta aparecendo ao longe, toque a *Faixa 33*:

Faixa 33

De longe, dois bandidos disparam contra os personagens e fogem para o interior da floresta.

Guido (Guerreiro de 2º nível): CA 5; MV 12; DV 2d10; pv 13; AT 2 ou 1; D 1d6/1d6 ou 1d8; For 14; Des 13; Cons 15; Int 9; Sab 12; Car 8; TR 17; AE Nenhum; DE Nenhuma; PM Nenhuma; Tend. *Vil*; TAC0 19.
Equipamento: Cota de malha, besta, arco longo e adaga.

Vito (Guerreiro de 2º nível): CA 4; MV 12; DV 2d10; pv 11; AT 2 ou 1; D 1d6/1d6 ou 1d8+1; For 13; Des 17; Cons 12; Int 13; Sab 11; Car 9; TR 17; AE Nenhum; DE Nenhuma; PM Nenhuma; Tend. *Vil*; TAC0 19 (17 com o arco, 18 com a espada mágica).
Equipamento: Brunea, arco longo e espada longa +1.

Os vilões fogem depois de disparar uma vez, desaparecendo. Qualquer tentativa de segui-los ou rastreá-los será inútil. Provavelmente, atacarão outra vez.

Vespa Gigante

Não muito longe de Eltan's Spring, uma vespa gigante ataca os heróis, ainda na estrada.

❖ Leia o texto seguinte em voz alta e, então, toque a *Faixa 34*.

Os bandidos que atacaram antes não voltaram a incomodar. A trilha sobe cada vez mais alto pelas Montanhas de Cume Negro, oferecendo uma vista fantástica da área ao redor.

1 cm = 3 Km
Bosque
do Druida
Vale da
Bruxa
Eltan's
Spring
N
Threshold

Bertrak

Druida de 8º nível

CA:	8
Pontos de Vida:	50
TAC0:	16
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d4
Ataques Especiais:	Magias, itens mágicos
Defesas Especiais:	Imunidade à magias
Teste de Resistência:	12
Movimento:	12
Tendência:	*Neutra*

Habilidades Básicas:

For	14
Des	16
Cons	14
Int	13
Sab	13
Car	15

Bertrak, desde a mais tenra idade, sempre apreciou a vida ao ar livre. Nasceu em Threshold, mas quase sempre morou nas matas ao redor de Eltan's Spring. Esse druida é amigo do povo da aldeia e cuida das plantações e dos animais doentes e feridos. Seu amor por Aleena surgiu quando os dois se encontraram na última visita do sacerdote a Threshold.

Ele é, na verdade, um personagem de classe dupla, pois, quando jovem, estudou as artes arcanas, mas desistiu desse caminho e se tornou um druida. Não gosta de recordar o passado — ou mesmo de comentá-lo com outras pessoas — e quando sua mente funciona direito, ele evita ao máximo utilizar seus antigos poderes ou item mágico. Devido à loucura, no entanto, ele readquiriu alguns hábitos, como por exemplo, o uso de um item mágico — a varinha de metamorfose.

Faixa 34 À medida que se aproximam do vilarejo, os heróis notam as plantações mortas. Uma vespa gigante ataca.

Vespa Gigante (1): Int. Nenhuma; Tend. *Neutra*; CA 4; MV 6, Vn 12 (B); DV 4; pv 18; TAC0 17; AT 2; D 2d4 (mordida)/1d4 (ferrão); TR 16; TM M (1,5 metro de comprimento); MO 8-10; XP 420.

Chegada a Eltan's Spring

O restante da jornada até Eltan's Spring será tranqüilo e os personagens chegam ao vilarejo no final da tarde. Para descrever melhor a cena, leia o texto a seguir em voz alta:

O sol já está se pondo quando a trilha finalmente começa a descer em direção ao vale. Às margens do caminho, vocês vêem plantações de trigo, todas murchas ou mortas. Adiante, as luzes do vilarejo brilham e um cheiro de churrasco enche o ar. Provavelmente esse lugar deve ser Eltan's Spring.

O dia termina com os personagens alcançando o vilarejo à meia-luz do crepúsculo. Alguns aldeões ainda vagam pelas ruas, e qualquer um poderá informar que Gernon, o ancião da vila, pode ser encontrado em O Jarro e a Taça, a taverna local (lembre-se de que a própria Aleena disse aos personagens que procurassem por Gernon). Consulte o mapa, ao lado, e passe o *Folheto* 6 aos jogadores, para que possam se orientar na vila.

O Jarro e a Taça (Crock and Goblet)

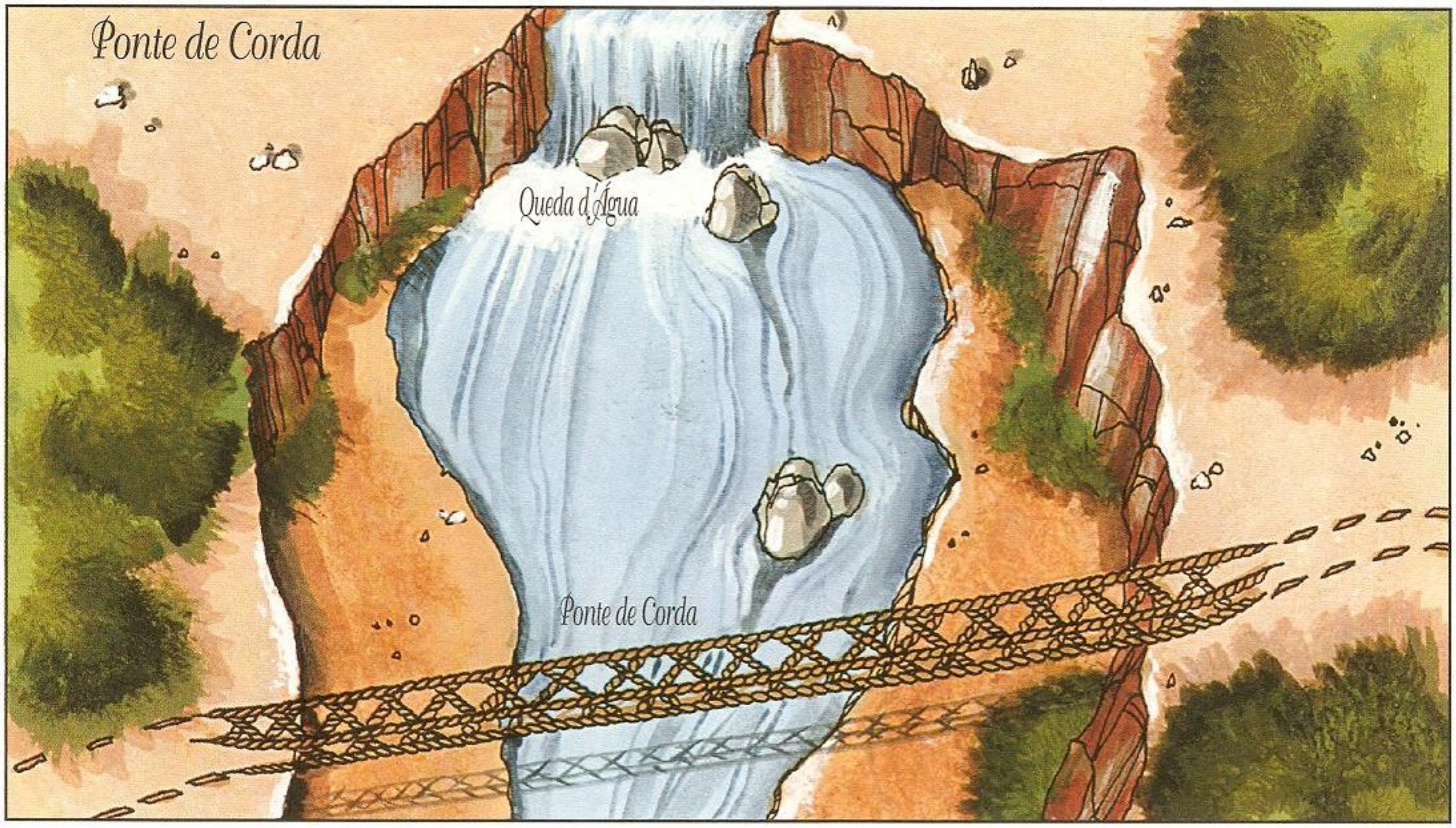
O Jarro e a Taça é uma taverna aconchegante, apesar de ser bem menos sofisticada que O Ogro Trapaceiro — em Threshold —, mas o esquema básico é o mesmo. Lá dentro, Gernon e alguns fazendeiros estão discutindo alguns problemas.

❖ Os heróis aproximam-se dessa taverna e quando estiverem entrando, toque a *Faixa 35*.

Faixa 35 Os personagens entram no bar. Gernon dá as boas-vindas a eles e explica que Bertrak, o druida local, saiu recentemente das matas delirando como um louco. Ele dizia frases desconexas sobre um carrilhão mágico e uma linda mulher e, então, destruiu toda a safra. O ancião conta que três visitantes de Threshold adentraram a floresta para fazer uma investigação, mas não retornaram. Conta, também, que os goblins impedem que os aldeões persigam o druida, assim como vespas gigantes não permitem que mensageiros cheguem a Threshold.

Gernon conversa com os heróis e tenta responder todas as perguntas da melhor forma possível. "O druida" — ele explica — "é um eremita, mas tem grande poder. Alguns dizem que já foi um mago — boatos nunca confirmados — outros acreditam que ele pode se transformar em urso. As mulheres o consideram muito atraente, mas ultimamente ele tem se vestido com andrajos de tecido marrom e esfregado suco de amora no rosto." Gernon desconhece o amor secreto de Aleena e o plano da bruxa — ele sabe apenas que

N
para o
Bosque
do Druida
Coureiro
Ferreiro
A Nascente
Casa do
Ancião
da Vila
Mercador
O Jarro
e a Taça
Casa da
Fazenda
para os Campos
Moinho
Eltan's Spring



o druida tem balbuciado incoerências a respeito de uma mulher de cabelos negros que vem da floresta e cujo amor o enlouquece (esta, obviamente, é a bruxa em seu disfarce favorito). O ancião conhece o caminho exato para se chegar até a cabana do druida na floresta. Se os personagens não se manifestarem sobre ir até o local, os aldeões e Gernon mencionarão a urgência de se descobrir o que está acontecendo por lá.

❖ Uma vez que os personagens decidam ir até a morada de Bertrak, Gernon indica-lhes o caminho. Toque a *Faixa 36*.

Faixa 36 Gernon diz aos heróis que a única maneira para se chegar à cabana do druida é caminhando, pois a trilha não foi feita para cavalos. Ele pede para que não machuquem Bertrak e os lembra de que ele é muito poderoso. Mais uma vez, os personagens são avisados a respeito da presença de goblins.

O ancião sugere que o grupo passe a noite em sua casa, deixando para começarem a busca pela manhã. O caminho para o bosque é muito estreito e apresenta alguns trechos de rocha, que precisarão ser escalados — outro motivo que impede a passagem de cavalos. Além disso, a floresta pode ser escura e traiçoeira mesmo durante o dia.

A Partida

Se os personagens precisarem de mais alguns suprimentos para a viagem, Gernon poderá ajudá-los — dentro do que for possível. Sua hospitalidade é generosa, mas o bom homem nada mais é do que um fazendeiro pobre vivendo longe da civilização. De qualquer forma, o ancião desenha um mapa para mostrar o caminho até o bosque; dê aos jogadores o *Folheto 7*. Quando os heróis estiverem prontos para partir, Gernon e vários outros aldeões irão acompanhá-los até o início da trilha, desejando-lhes boa sorte e alertando-os para que não se afastem muito do caminho. "Lembrem-se, muitos perigos habitam essa mata", ele os avisa. Perceba que os próximos encontros dependem da permanência dos heróis na trilha. Se eles decidirem se aprofundar nas matas, desencoraje-os — usando de alguma sutileza — com ataques goblins e obstáculos intransponíveis.

A Ponte de Corda

Assim que os personagens se aproximarem da ponte de corda, leia o trecho abaixo em voz alta:

Após 1 hora de caminhada, a trilha é interrompida por uma poderosa queda d'água, que desemboca em um rio no fundo da ravina. Uma ponte de corda — aparentando ser muito antiga — cruza o abismo. Ela parece meio alquebrada, sem algumas tábuas, mas Gernon garantiu que a construção ainda é forte. As árvores e o gramado são altos nessa área, alimentados pelos respingos da cascata.

Embora pareça velha, podre e vacilante, a ponte ainda é firme o suficiente para suportar o peso dos heróis.

❖ Quando os personagens começarem a cruzar o despenhadeiro serão emboscados por um pequeno grupo de goblins. Eles estão escondidos pela grama alta e espessa, dos dois lados do rio. Toque a *Faixa 37*.

Faixa 37

Os personagens cruzam uma ruidosa ponte de corda, próxima à queda d'água, quando são emboscados por goblins.

As criaturas tentarão manter os personagens na ponte, disparando lanças dos dois lados. Elas podem, também, cortar as cordas, lançando os heróis ao rio, 10 metros abaixo. Se um dos monstros não atacar por 2 rodadas, conseguirá cortar as cordas. Personagens em queda sofrem 1d6 pontos de dano, pois a água suaviza o impacto. Se metade dos goblins for derrotada, os demais fugirão para a floresta.

Goblins (8): Int. Baixa; Tend. *Vil*; CA 6; MV 6; DV 1-1; pv 6, 5, 3, 3, 1x4; TAC0 20; AT 1; D 1d6; TR 19; TM P (1,2 metro de altura); MO 10; XP 15 cada.

O Bosque do Druida

Os personagens chegam ao bosque de Bertrak meia hora depois de conseguirem sair da ponte de corda. Leia o texto a seguir em voz alta:

Agora só há árvores à beira do caminho e o espaço aberto revela uma clareira, cercada por sempre-vivas com aproximadamente 20 metros de diâmetro. Uma pequena cabana ocupa o centro e, ao seu lado, ergue-se um carvalho majestoso, cujos galhos formam um dossel que cobre toda a área. Um carrilhão cristalino está pendurado em um dos galhos inferiores da árvore e ressoa com a brisa, emitindo um som desagradável e desafinado.

❖ Para ilustrar a cena, entregue aos jogadores o *Folheto 8* e em seguida toque a *Faixa 38*.

Faixa 38

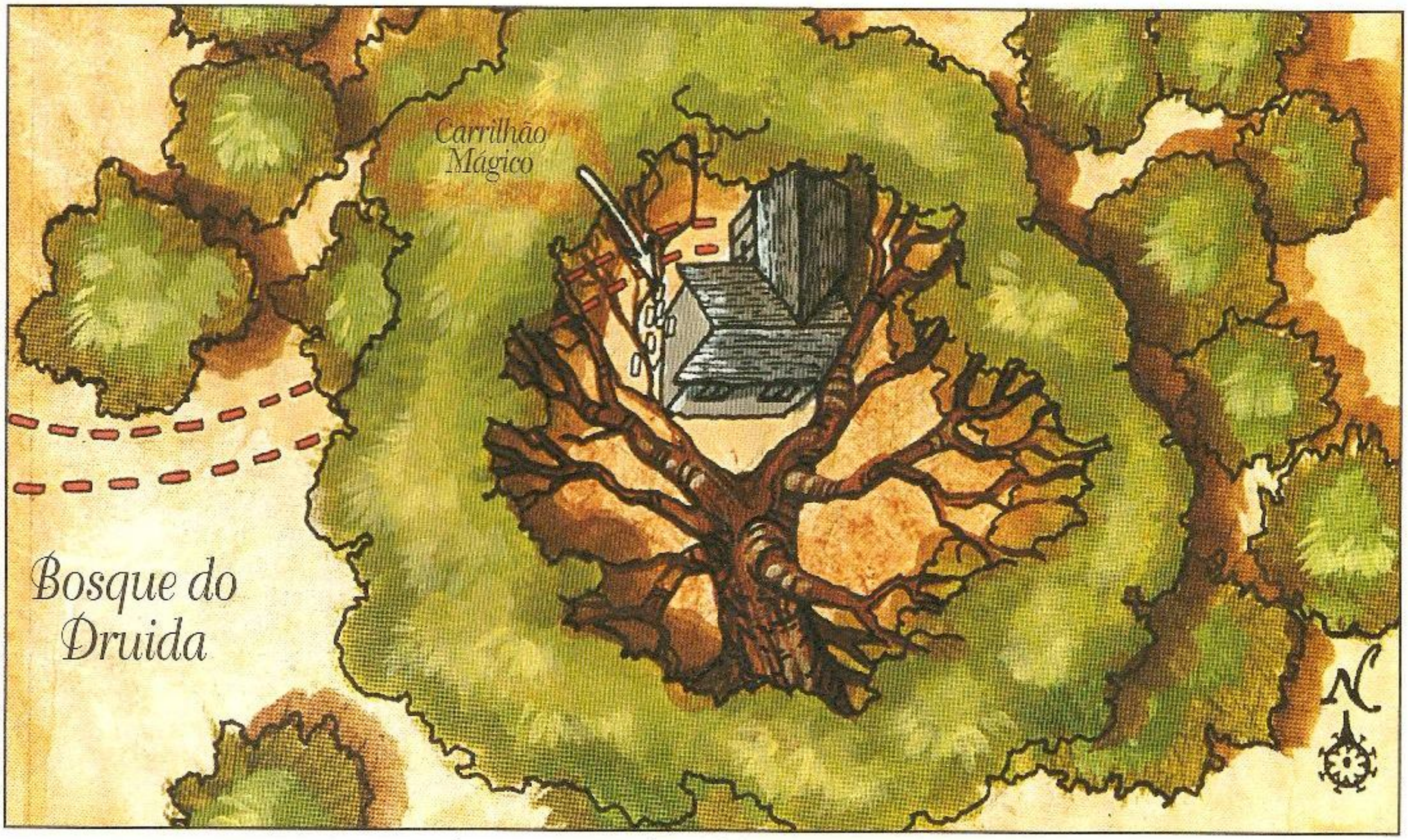
O carrilhão mágico ressoa de maneira sinistra no bosque do druida. O som é irritante e desafinado.

O carrilhão tem natureza mística e é a fonte da loucura do druida; não pode ser destruído por meios normais, nem removido da árvore. Na verdade, apenas a trombeta mágica, oculta no chalé da bruxa, pode destruí-lo — mas isso é algo que os heróis terão de descobrir por conta própria.

Bertrak não está por perto, portanto, os personagens terão toda a liberdade para explorar a cabana e o bosque, onde há sinais de desleixo: algumas plantas estão crescidas demais e outras encontram-se caídas — pelo fato do druida não estar em seu perfeito juízo, a manutenção de seu lar sofre com isso. Consulte os mapas que acompanham essa aventura.

A Cabana do Druida

Assim que os heróis entrarem na cabana, leia o trecho seguinte em voz alta:



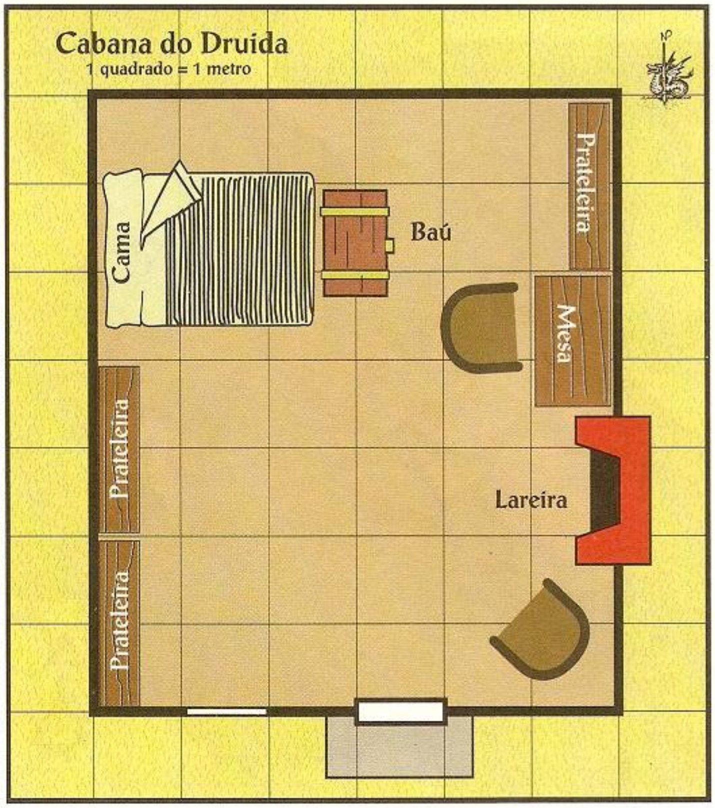
A morada de Bertrak é simples e praticamente vazia, contendo pouco luxo. Sua mobília é constituída de uma cama, uma mesa, algumas prateleiras e duas cadeiras — tudo nitidamente feito de toras e galhos. Assim como o bosque, a impressão geral que se tem é de completo desleixo. Algumas peças de roupa estão caídas pelo chão ou penduradas nas cadeiras. Sobre a mesa rústica, vários pratos sujos estão espalhados. As cinzas da lareira derramam-se pelo piso e ainda há brasas incandescentes sob a chaminé. Um pequeno baú junto ao pé da cama completa o cenário.

Bertrak não possui coisa alguma de valor monetário, por isso qualquer item que desperte a atenção dos personagens deverá ser descrito como rústico e de confecção caseira — como os pratos, entalhados em madeira ou moldados em argila. Durante a busca, os heróis irão ouvir uma série de batidas abafadas — *tump, tump, tump* — vinda de algum lugar do interior da cabana. É difícil localizar a fonte exata do som, mas se os personagens ouvirem com cuidado e andarem lentamente pela casa, irão descobrir que as batidas vêm do baú onde os pixies estão presos, e é importante que eles sejam encontrados. Se os heróis não abrirem a caixa, um dos pixies gritará "Deixe-nos sair!" o mais alto possível.

❖ Se algum dos personagens decidir abrir o baú, toque a *Faixa 39*.

Faixa 39

A ladra abre o baú, libertando dois pixies — Ilsa e Dunkel. Eles dizem que são humanos de Threshold e que foram transformados pelo druida. As criaturinhas querem correr para a floresta e insistem para que os personagens façam o mesmo — Bertrak pode voltar a qualquer instante e transformar os heróis em pixies também!



Ilsa e Dunkel são dois dos três auxiliares que Aleena Halaran enviou a Eltan's Spring. Ela é costureira e Dunkel, advogado. Quando vieram investigar o estado de Bertrak, ele os transformou em pixies com uma varinha de metamorfose (o destino do terceiro homem irá se tornar evidente na visita à cabana da bruxa).

Os personagens farão muitas perguntas, mas os pixies recusam-se a respondê-las até que todos tenham se afastado do bosque do druida. "Vamos conversar lá fora, na floresta", dirão. "Sigam-nos e contaremos tudo que desejarem saber." O advogado e a costureira não querem ser capturados novamente; eles já passaram muito tempo dentro do baú.

Bertrak Retorna

Bertrak chega assim que os personagens estão se preparando para deixar a cabana (assumindo-se que os pixies foram libertados).

❖ Leia o texto a seguir em voz alta, e então toque a *Faixa 40*:

Um pixie corre para a porta, enquanto o outro salta na direção da janela.

"Oh, não!", exclama aquele que está na janela. "Veja quem está chegando!"

"Shhhh!", diz o outro. "Ele vai nos ouvir!"

Faixa 40

No momento em que os heróis tentam deixar a cabana, o druida aproxima-se. Uma mulher — com ares de apaixonada — o acompanha até a entrada da clareira. Ao perceber os intrusos, Bertrak irrita-se e assume a forma de um urso. Os pixies sugerem que fujam para a floresta, pois ele não poderá pegar todos de uma só vez.

A mulher que acompanha seu "amado" até a clareira e depois desaparece na mata adentro é, na verdade, a bruxa, mas ela nem nota a presença dos heróis. Mesmo que decidam perseguir a "donzela misteriosa", os personagens não conseguirão alcançá-la, pois as bruxas são muito mais rápidas que os humanos.

Depois de assumir a forma de um urso, Bertrak inicia a caçada a um ou mais heróis. (Uma dica para o Mestre: durante a fuga, interprete toda a cena, descrevendo como o urso corre atrás de um personagem, chega bem perto e então decide correr atrás de outro.) Depois de algum tempo, o druida, atordoado, desiste da perseguição e retorna à cabana.

Se os heróis não fugirem, preferindo atacar Bertrak, as criaturas tentarão detê-los, alegando que Aleena não gostaria de ver o namorado ferido e que os aldeões de Eltan's Spring querem o druida como antigamente e não desejam que ele morra. Se essas tentativas de dissuadir os personagens falharem, Bertrak retoma a forma humana e usa a varinha de metamorfose em um dos heróis.

❖ Se o druida usar a varinha contra um personagem e este falhar no *teste de resistência*, toque a *Faixa 41*.

Faixa 41

Bertrak usa a varinha de metamorfose e transforma um personagem em pixie. Ilsa e Dunkel insistem para que todos fujam.

Bertrak continuará usando sua varinha enquanto existir alguém para enfrentá-lo. O restante da aventura talvez precise ser levemente

alterado, para que os heróis que tenham sido transformados possam se divertir. Se todos os personagens virarem pixies, eles estarão encarando um tremendo desafio, pois apenas a sorte e o trabalho de equipe poderão ajudá-los a obterem sucesso.

Os Pixies Contam sua História

Os aventureiros podem se reagrupar na floresta, próximos ao bosque. Mesmo que o grupo tenha se separado, os pixies sabem como encontrá-los e reuni-los. Ilsa e Dunkel querem todos juntos, para contar sobre Bertrak.

❖ Quando todos estiverem na floresta e os personagens se sentirem em condições de ouvir o relato dos pixies, toque a *Faixa* 42.

Faixa 42 Os pixies dizem que Bertrak foi enfeitiçado por uma bruxa maligna, que usou o carrilhão mágico para hipnotizá-lo. A costureira e o advogado crêem que ela possui um item capaz de destruir o carrilhão.

❖ Se os personagens quiserem ouvir o resto da história, toque a *Faixa* 43.

Faixa 43 Os pixies contam que eles encontraram uma terceira pessoa de Threshold na cabana do druida: Teobaldo, um servo de Aleena. Bertrak transformou Ilsa e Dunkel em pixies e os três fugiram para a floresta (Teobaldo permaneceu humano). À noite, ao espionarem o local, viram uma linda mulher sair da cabana e a seguiram. Mais adiante, ela se transformou em bruxa e murmurou algo sobre uma "música mágica" que poderia destruir seu carrilhão. A bruxa conseguiu capturar Teobaldo, levando-o para a sua morada e prendendo-o na despensa. Os pixies voltaram e tentaram alertar Bertrak a respeito de sua nova "namorada", mas o druida, enlouquecido, não lhes deu ouvido e os trancou no baú. Agora, querem que os personagens encontrem a "música mágica" e salvem Bertrak.

Os heróis devem ir à cabana da bruxa e revistá-la, em busca do objeto que tem a "música mágica" para destruir o carrilhão. O ideal é que essa decisão seja tomada sem que os pixies precisem insistir muito (evite agarrar os jogadores pelo colarinho e arrastá-los para onde você quer), mas, de qualquer maneira, é isso que eles desejam. Essas pequenas criaturas imaginam que a bruxa sempre esteja com o item, mas acreditam que a cabana é um bom lugar para iniciar a busca — inclusive, há uma possibilidade de salvar Teobaldo. Ilsa e Dunkel sabem que a bruxa visita Bertrak todas as noites; sendo assim, o melhor momento para invadir a morada da horrenda criatura é logo após o crepúsculo.

Surpresas dos Jogadores: Os jogadores podem imaginar outras maneiras de salvar o druida; portanto, permita que tentem e não force os rumos da aventura. Mas lembre-se de que é impossível derrotar a bruxa em combate direto; quem poderia fazê-lo — se estivesse em pleno juízo — seria o druida. Os pixies já viram a bruxa em ação, por isso sabem como ela é rápida e poderosa, alertando os heróis quanto a isso. Todos sabem, também, que a tal mulher controla uma tropa de goblins.

Como já foi mencionado, o carrilhão mágico só poderá ser

scans by Blog do Dragão Banguela | http://dragaobanguela.blogspot.com | dragaobanguela@gmail.com

Pixies Metamorfoseados

CA:	5
Dados de Vida:	Como antes, quando humanos
TAC0:	Como antes
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1 ponto de vida (armas em miniatura)
Ataques Especiais:	Como antes
Defesas Especiais:	Como antes
Teste de Resistência:	19 (como antes)
Movimento:	6, Vn 12
Inteligência:	Como antes
Tendência:	Como antes
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Tamanho:	Pequeno (75 cm de altura)
Experiência em Pontos:	Nenhuma

Nessa aventura, Ilsa e Dunkel são dois humanos que foram transformados em pixies. Eles têm todas as características físicas dessas criaturas, mas nenhuma de suas habilidades. Podem parecer, falar e até moverem-se como pixies, mas têm seus pontos de vida, TAC0, armas (miniaturizadas) e *testes de resistência* originais, assim como suas mentes. (É fato que ambos agem de maneira um tanto desengonçada — mas você também não agiria assim se fosse transformado em um pixie e trancado em um baú?) Arcanos e clérigos que forem transformados em pixies podem ainda recitar magias.

eliminado pela trombeta da destruição — que, provavelmente, está muito bem guardada na cabana. Qualquer outra tentativa, como os efeitos de *Silêncio* ou a derrubada da árvore onde está o carrilhão, não funcionará. Entretanto, tais ações podem deixar o druida muito furioso. Mesmo em sua condição atual, Bertrak não permitirá que alguém machuque as árvores de seu bosque, muito menos seu imenso carvalho.

É possível que os heróis pensem em voltar a Threshold e pedir ajuda, mas isso não seria uma boa idéia porque, durante esse tempo, Bertrak enlouqueceria completamente e toda a plantação morreria. Um comentário dos pixies (ou dos aldeões) deve ajudar você a, sutilmente, manter a aventura no caminho. Ilsa e Dunkel, por exemplo, podem expor um plano maluco cheio de falhas — eles estão desesperados para restaurar a sanidade do druida e recuperar suas formas humanas.

Perto da Cabana do Vale

Se os personagens estiverem tentando entrar na cabana da bruxa enquanto ela visita o druida, terão que fazê-lo no início da noite. Assim que se aproximarem, encontrarão um grupo de goblins.

❖ Leia o texto a seguir em voz alta e toque a *Faixa 44*.

Os pixies mostram qual é o caminho até a cabana da bruxa. A floresta parece cada vez mais escura, com um aspecto sobrenatural. Uma névoa esconde o chão e um brilho verde passa através das árvores. Os sons da noite são sinistros.

Faixa 44

Os pixies identificam sombras movendo-se à frente, e comentam nunca terem visto aquela luz verde anteriormente.

Conceda aos heróis uma chance de reagirem (eles podem sacar armas, preparar magias e coisas do gênero, ou apenas recuar).

❖ Goblins atacam no instante seguinte, independente da ação dos personagens. Toque a *Faixa 45* para definir a cena.

Faixa 45

Os goblins saltam do meio da mata, cercando e atacando os heróis.

Se os personagens foram cautelosos, estarão prontos para enfrentá-los. Se não esperavam pelo ataque — isto é, se os jogadores não anunciaram que os heróis estavam se preparando para qualquer imprevisto —, um teste de surpresa deve ser feito.

Goblins (10): Int. Baixa; Tend. *Vil*; CA 6; MV 6; DV 1-1; pv 7, 6, 6, 5, 4, 4, 3, 3, 1, 1; TAC0 20; AT 1; D 1d6; TR 19; TM P (1,2 metro de altura); MO 10; XP 15 cada.

Os goblins usarão a neblina, a capacidade de enxergar no escuro e o conhecimento que têm do terreno para surpreender as vítimas. Os personagens sofrem uma penalidade de -2 no teste de surpresa, quando as criaturas fizerem o primeiro ataque.

Se metade dos monstros for derrotada, os demais fogem, sumindo floresta adentro. Se os heróis decidirem persegui-los, descreva, em detalhes, a caçada em meio à mata escura e à névoa, permitindo que a maior parte dos goblins escape no último instante. Faça com que os heróis capturem alguns, mas outros devem fugir para deixar os personagens apreensivos.

A Cabana da Bruxa

Depois que a luta terminar, o grupo poderá aproximar-se da cabana, visível por entre as árvores. Dê aos jogadores o *Folheto* 9 e leia o próximo trecho, em voz alta:

A morada da bruxa está situada em uma pequena clareira, delimitada por uma cerca aterrorizante, confeccionada com ossos e crânios de seres humanos. A luz verde e fantasmagórica vem do interior da cabana, através das janelas. A névoa que escondeu os goblins é emanada daquela área, espalhando-se pela mata ao redor.

Utilize os mapas do vale e da cabana, permitindo que os personagens se aproximem com toda a cautela necessária. Não há ninguém por perto.

❖ Assim que os heróis entrarem na cabana, leia o texto que descreve a cena e, então, toque a *Faixa* 46.

A morada da bruxa confunde totalmente os sentidos: os ângulos não parecem verdadeiros, as distâncias estão distorcidas e a luz vem de todas as direções. O piso parece meio amolecido, instável como um navio sobre o mar, mas não há qualquer movimento visível.

No centro do chalé há uma mesa enorme com vidros, cheios de poções borbulhantes; velas acesas; rolos de pergaminho; velhos livros e jarras com substâncias misteriosas — tudo úmido e aparentemente nocivo. Uma grande lareira ocupa quase toda a área de uma das paredes e um caldeirão negro está sobre o fogo, borbulhando. Aquele estranho brilho verde parece vir do que está sendo cozido dentro dele. Encolhido, sobre uma estante de livros, um gato observa tudo com ar suspeito.

Faixa 46

Ilsa e Dunkel não têm certeza se o gato já estava lá. A costureira diz que viu esse felino antes de Teobaldo ser capturado — e imagina que o animal é uma espécie de espião da bruxa.

Caça ao Gato

O gato é, de fato, o mascote da bruxa. Há uma ligação telepática entre ambos e o animal já avisou sua senhora da presença dos personagens.

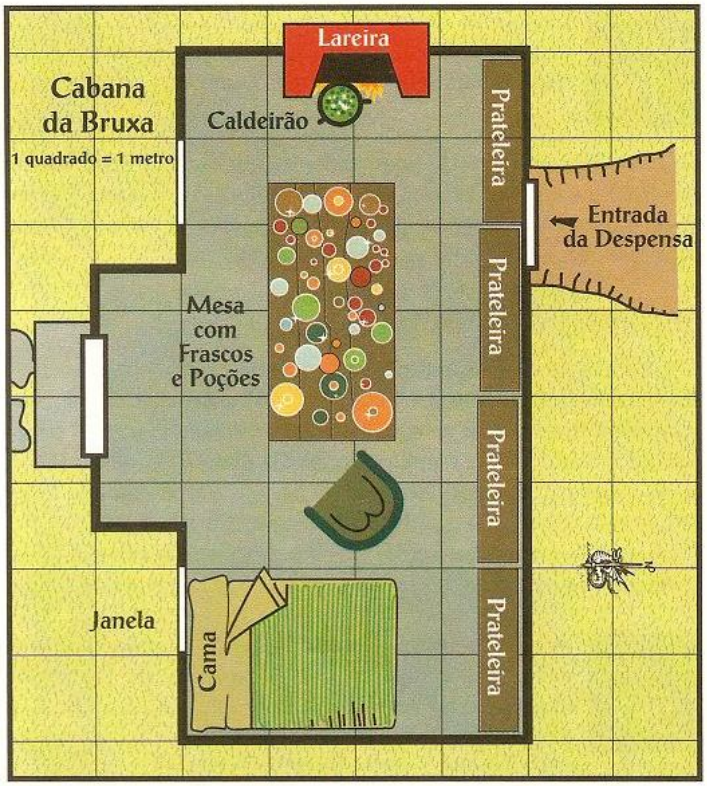
❖ Se os heróis tentarem pegar o gato, toque a *Faixa* 47.

Faixa 47

Cria-se um caos generalizado enquanto os personagens tentam capturar o bichano, que rosna, derrubando coisas pelo caminho.

O gato é ágil demais para os personagens. Eles podem até efetuar alguns testes de Destreza, mas nenhum resultado diferente de 1 natural irá garantir o sucesso. Depois de algumas rodadas, o felino sai por um buraco na parede, desaparecendo na floresta.

Se algum herói tiver sorte suficiente para agarrar o animal, a bruxa irrompe cabana adentro no mesmo instante. O choque exige



um novo teste de Destreza e qualquer resultado diferente de 20 natural liberta o gato.

Nota: A bruxa também aparece imediatamente se alguém tentar lançar uma magia no gato.

Atrapalhando as Experiências

Se um personagem tocar em alguma coisa sobre a mesa — enquanto procura pelo item mágico, por exemplo — faça com que o jogador lance os dados de porcentagem. Há 30% de chance de que um dos vidros se quebre, causando resultados desagradáveis.

❖ Se o jogador obtiver 30, ou menos, toque a *Faixa* 48.

Faixa 48

Um vidro se quebra. Vapores venenosos escapam e outros produtos químicos explodem.

A nuvem de gás é venenosa e o personagem que quebrou o frasco precisa fazer um *teste de resistência* a veneno, se as regras completas de AD&D™ estiverem sendo usadas. Uma falha significa que o herói inalou a fumaça, sofrendo 2d4 pontos de dano. Além disso, o personagem desastrado — e todos os que estiverem em um raio de 3 metros da explosão — sofrem 1d8 pontos de dano devido aos estilhaços de vidro e ao contato com o gás nocivo. Um *teste de resistência* reduz o dano pela metade (nas regras completas de AD&D, similar a um *teste de resistência* a Sopro-de-Dragão).

Examinando o Caldeirão

❖ Se alguém se aproximar do caldeirão que borbulha, toque a *Faixa* 49.

Faixa 49 Os pixies vêem um sapato de Teobaldo atrás do caldeirão. Nada mais resta além do sapato; é tarde demais para salvar o pobre homem.

Teobaldo foi transformado no ingrediente principal de um estranho guisado. Mas, antes de morrer, ele deixou a última mensagem. Dentro do sapato há um pedaço de pergaminho amassado, onde se lê uma única palavra, escrita com sangue: "trombeta".

Encontrando a Trombeta

A trombeta da destruição, que pode aniquilar o carrilhão mágico, tem a forma de um chifre e está sobre a lareira, dentro de uma caixa trancada e revestida de veludo. A palavra-chave é *Plagentius* e está inscrita numa plaqueta metálica dentro da tampa. Se, por qualquer motivo, Bertrak transformar os personagens em pixies, ainda assim eles poderão carregar a trombeta (desde que trabalhem juntos).

❖ Assim que um dos heróis retirar a trombeta da caixa, a bruxa retorna e os surpreende no momento da ação. Toque a *Faixa 50*.

Faixa 50 A bruxa retorna — no seu cinto estão penduradas as cabeças dos dois bandidos do Anel de Ferro que atacaram os personagens no início da aventura — e exige que o grupo devolva a trombeta, sob a ameaça de que há goblins esperando por eles do lado de fora.

A bruxa é um terrível e perigoso adversário, mas os personagens têm uma vantagem: estão em maior número e ela não pode atacar todos de uma só vez. Os heróis devem tentar escapar da bruxa, fugindo para a cabana do druida, e levar a trombeta com eles. Se forem tolos e entrarem em combate com a criatura, os pixies farão um tremendo alvoroço, insistindo que o melhor é correr e fugir. Se isso falhar, não hesite em demonstrar todos os poderes da bruxa. A possibilidade de morte para o personagem deve estar bem clara na mente do jogador.

Tente criar uma cena de extrema tensão. A bruxa quer agarrar o personagem que segura a trombeta e, ao mesmo tempo, os demais precisam distraí-la, manter o instrumento longe dela e fugir. Se houver chance, eles podem correr e sair pela porta ou saltar a janela. Se a bruxa conseguir capturar o personagem que está carregando a trombeta, dê a ele uma chance de jogar o item para um companheiro. Alguns testes de Destreza podem tornar a situação ainda mais emocionante. Independente do que realmente aconteça, os heróis devem imaginar que a bruxa é capaz de capturar todos eles — até que a vítima consiga se libertar no último instante.

Se a bruxa conseguir capturar alguns personagens, irá retirar as armas deles e jogá-los na despensa — que é, na verdade, um celeiro localizado embaixo da cabana — cuja porta é muito resistente (além da bruxa reforçá-la com uma barra de madeira pelo lado de fora), com poucas chances de que um herói consiga derrubá-la (confira a Tabela de Força — no *Livro do Jogador* — para abertura de portas bloqueadas). Os prisioneiros ficam abandonados no celeiro até que a bruxa retorne para matá-los, até que o druida a derrote ou, ainda, até que alguém apareça para salvá-los.

De Volta ao Bosque do Druida

Qualquer um que consiga escapar da cabana poderá fugir, pois do lado de fora não existe nenhum goblin para atacar. A bruxa mentiu simplesmente para assustar os personagens. Mas ela continuará a persegui-los até o bosque de Bertrak.

❖ Conforme os heróis fogem pela mata, de volta ao bosque, toque a *Faixa 51*.

Faixa 51 A bruxa persegue os personagens pela floresta, exigindo a trombeta em forma de chifre.

A criatura agarra os personagens, um a um, espancando-os até a inconsciência. Defina quem foi agarrado com uma jogada de dados. Deixe os jogadores pensarem que o herói com a trombeta poderá ser capturado a qualquer momento, mas poupe-o. Em outras palavras, procure manter a situação bem tensa. A vitória da bruxa deve parecer quase inevitável, mas os personagens jamais irão perder a trombeta (não deixe que eles percebam isso!).

❖ Após 5 rodadas de perseguição, o personagem com a trombeta chega ao bosque. Leia o texto seguinte em voz alta para descrever a cena e, depois, toque a *Faixa 52*.

As pernas do herói ardem como se estivessem em chamas e seu peito dói. Finalmente, as árvores tornam-se mais espaçadas, revelando o bosque sagrado de Bertrak. O luar é refletido como faíscas sobre o carrilhão mágico e o druida, enlouquecido, aparece na porta da cabana.

Faixa 52 Os pixies insistem para que o personagem toque a trombeta. Bertrak está zangado e pega a varinha.

Tocando a Trombeta

Presumindo-se que o personagem de posse do instrumento saiba tocá-lo, o som emitido é claro e estridente; porém se a palavra *Plagentius* não for pronunciada antes, nada acontecerá. O carrilhão mágico só será destruído após o correto toque da trombeta.

❖ Quando o herói disser *Plagentius* e soprar a trombeta, toque a *Faixa 53*.

Faixa 53 A trombeta emite uma nota longa e ininterrupta, que despedaça o carrilhão. Bertrak volta do encanto e enfrenta a bruxa, que jura vingança contra os heróis e convoca suas tropas goblins para destruí-los. Ela quer lutar contra Bertrak e os dois preparam-se para um duelo mortal.

Assim que Bertrak e a bruxa começarem o combate, goblins surgem das matas próximas. Leia o texto seguinte em voz alta:

Enquanto o druida e a bruxa andam em círculos, cada um examinando seu adversário antes do combate, pequenas formas sombrias entram no bosque. Goblins! Eles se aproximam com cautela, prontos para lutar ao lado de sua senhora. Se não forem detidos, irão saltar sobre o druida e impedir que ele lance magias contra a inimiga.

Bertrak poderá ser protegido contra a fúria dos goblins somente pelos heróis. Se eles não atacarem os goblins, os pixies devem incentivá-los a isso. Mas, se mesmo assim, eles permanecerem impassíveis, a bruxa derrota o druida e, após a batalha, esforça-se ao máximo para matar todos os personagens (veja a barra lateral da página 24 e a da página seguinte para as estatísticas de combate entre Bertrak e a bruxa).

Goblins (10): Int. Baixa; Tend. *Vil*; CA 6; MV 6; DV 1-1; pv 7, 7, 5, 4, 4, 3, 2, 1 (x3); TAC0 20; AT 1; D 1d6; TR 19; TM P (1,2 metro de altura); MO 10; XP 15 cada.

Depois que os personagens entrarem em combate com os goblins, leia o próximo trecho em voz alta:

A batalha entre Bertrak e a bruxa é terrível, pois os dois invocam poderes extraordinários como armas. O vento uiva entre as árvores e um redemoinho mágico gira na entrada do bosque, enquanto a luta prossegue.

❖ Finalmente, o druida obtém vantagem. Quando chegar a hora da bruxa morrer, toque a *Faixa 54:*

Faixa 54

Bertrak destrói a criatura com um relâmpago. A tempestade acalma-se e ele agradece aos heróis. O druida reverte os pixies à forma humana e sugere que todos retornem a Eltan's Spring pela manhã, para que ele possa salvar as plantações.

Qualquer goblin que tenha sobrevivido foge para a floresta e não volta mais.

De Volta a Eltan's Spring

A noite transcorre tranqüilamente. Bertrak oferece abrigo a todos do grupo e pela manhã os conduz pelo caminho até Eltan's Spring. Quando os aldeões o vêem aproximar-se, inicialmente o recebem com medo, mas como ele está acompanhado dos heróis — e depois de conversar rapidamente com Gernon — todos se alegram. Diga aos jogadores que Bertrak lidera uma multidão entusiasmada, dirigindo-se para os campos, onde, ao chegar, sobe em um toco de árvore e gesticula, pedindo silêncio.

❖ Para ouvir o discurso de Bertrak, toque a *Faixa 55:*

Faixa 55

Bertrak pede desculpas por seu comportamento, a seguir lança uma magia e as plantações de trigo renascem com frescor. Finalmente, agradece aos personagens e faz um brinde aos heróis.

Fazendo as Malas

A recompensa que o druida oferece aos personagens é uma parte da safra de trigo. Com o vilarejo todo trabalhando, preparar uma carroça cheia de grãos levará apenas alguns dias. Ela será enviada a Threshold como tributo. Bertrak também promete ajudar os heróis sempre que eles retornarem a essa parte da floresta e informa que a trombeta da destruição é sua, mas que havia sido roubada pela bruxa.

❖ Quando os personagens voltarem para Threshold e encontrarem Aleena, toque a *Faixa 56* para ouvir o que ela diz.

Faixa 56

Aleena agradece aos heróis, pagando-lhes o que é devido.

E assim encerra-se a segunda aventura. Se você quiser que os personagens continuem a serviço de Aleena, crie uma nova missão em benefício da donzela. Do contrário, os heróis estarão trabalhando por conta própria. Aconteça o que acontecer, as possibilidades são inúmeras e a escolha é sua.

A Bruxa

CA:	0
Dados de Vida:	7+7
TAC0:	13
Nº de Ataques:	3
Dano por Ataque:	1d8+8/1d8+8/2d4+1
Ataques Especiais:	Ver abaixo
Defesas Especiais:	Ver abaixo
Teste de Resistência:	10
Movimento:	15
Inteligência:	Muita
Tendência:	*Cruel*
Tipo de Tesouro:	D*
Tamanho:	Grande (2,5 metros de altura)
Experiência em Pontos:	4 000

A bruxa é uma criatura perversa, tem vários séculos de idade, 2,5 metros de altura, olhos amarelos, pele azul repleta de verrugas e as unhas de suas mãos são negras, longas e afiadas como garras de uma águia. Ela pode realizar uma *Transformação Momentânea* sempre que quiser, freqüentemente assumindo a forma de uma linda donzela em perigo — coitado do "príncipe" que surgir para ajudá-la! A criatura adora rasgar carne com suas garras e pode devorar uma refeição do tamanho de um ser humano em 10 rodadas. Além disso, a bruxa possui uma força sobre-humana, podendo esmagar criaturas menos poderosas sem muita dificuldade. Sua pele é tão dura, que armas de corte ao atingi-la causam 1 ponto de dano a menos que o normal e armas de concussão causam 1 ponto a mais.

A maior fraqueza dessa bruxa é a sua arrogância: ela se considera esperta demais para ser enganada, subestimando, assim, a astúcia dos adversários, o que pode significar sua destruição.

* Para maiores informações sobre os tipos de tesouros, consultar o *Livro dos Monstros e Tesouro*de First Quest™ — A Primeira Missão, publicado pela Abril Jovem.

Apêndice:

Correio Karameikano

Os *Folhetos 10, 11* e *12* foram projetados para servir como peças de cenário para você criar suas próprias aventuras em Karameikos. Esses folhetos podem aparecer no centro de Mirros, serem distribuídos por arautos ou afixados às paredes de tavernas e outros locais muito freqüentados pelos heróis. Você encontrará algumas dicas para esses folhetos a seguir, mas a campanha é sua — sinta-se à vontade para utilizá-los como achar melhor.

O Cartaz de Procura-se

Bargle o Infame é o mago mais odiado de toda Karameikos e ainda está livre (veja o *Guia do Viajante* para conhecer a história). O paradeiro do vilão é desconhecido, mas a maioria das pessoas acredita que ele continua no reino ou nas proximidades. O Rei Stefan e a nação vizinha dos Cinco Condados querem vê-lo preso e conduzido a julgamento, mas uma outra pessoa também quer Bargle: seu antigo lorde, Ludwig von Hendriks — também conhecido como o Barão da Águia Negra — que foi traído e agora quer vingança.

Como Mestre, você pode usar esse cartaz de várias formas; aqui mostramos apenas alguns exemplos. Primeiro, pode haver um boato de que Bargle foi visto em um determinado lugar e esse poderá ser o cenário de sua próxima aventura — isso propicia aos heróis um motivo para descobrirem se o boato é verdadeiro ou apenas uma pista falsa. Segundo, os personagens podem resolver perseguir o mago, competindo com halflings caçadores de recompensa, com aventureiros, com assassinos contratados pelo Águia Negra e até com aqueles que estão à procura do barão. Terceiro, os personagens podem encontrar Bargle antes que tenham a oportunidade de verem um cartaz e só depois perceberem que o "viajante amigável com quem partilharam uma fogueira de acampamento" era, na verdade, um dos criminosos mais procurados do reino!

Migração para Halag

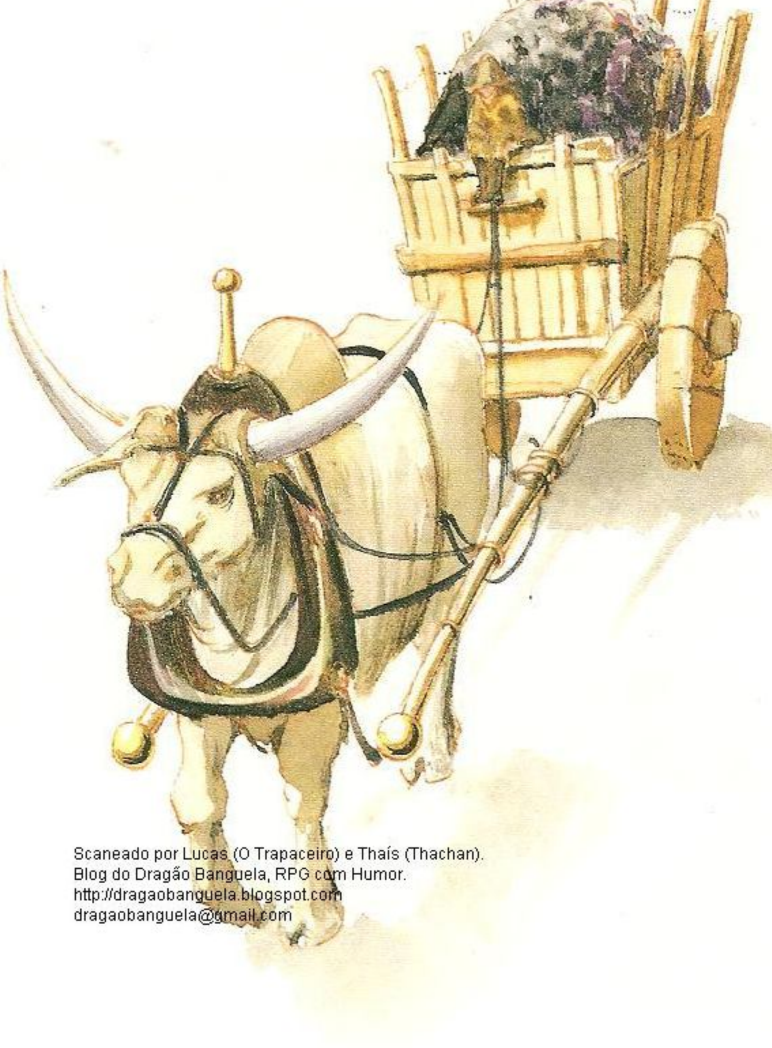
Até pouco tempo atrás, o Baronato de Halag era conhecido como Baronato da Águia Negra, sob o controle do Barão Ludwig von Hendriks e Bargle, seu "mago de estimação" (veja anteriormente). Com a invasão halfling e a derrota do Águia Negra, o baronato submergiu no caos. Muitas tropas inumanas, anteriormente sob o comando de von Hendriks, hoje tentam estabelecer territórios próprios. Essa região necessita desesperadamente de guerreiros audazes, magos, clérigos sábios e aventureiros que possam salvá-la da destruição.

Você pode passar essa ficha para os jogadores quando quiser — mesmo no decorrer de uma outra aventura mais urgente. Personagens que quiserem estabelecer um lar no baronato encontrarão muita terra disponível, mas pouquíssima paz. Orcs, bugbears e gnolls têm o hábito de promover ataques-surpresa a essa área. Colonizadores também encontrarão Milo Korrigan, um jovem muito simpático e atualmente muito nervoso, que recebeu a missão quase impossível de manter as coisas em ordem até que o Rei Stefan encontre governantes adequados (talvez, um grupo de bravos heróis que conheçam a área...).

Caravana dos Gnomos

A caravana dos gnomos é um evento que acontece todos os anos em Karameikos e pode se tornar uma fonte de renda e uma aventura para os personagens. Oficialmente, o comboio deixa Highforge no dia 1º de Thaumont — chova ou faça sol — e chega a Mirros no dia 11, levando armas, armaduras e outros itens manufaturados. Após quatro dias de comércio intenso, o núcleo da caravana retorna a Highforge, carregando comida, tecidos e matéria-prima para vender na cidade dos gnomos.

Essa jornada é uma grande fonte de emprego, porque mercadores precisam de segurança na ida e na volta. Além disso, alguém sempre se extravia ou fica para trás concluindo negócios importantes quando a caravana parte — e essas pessoas geralmente querem alguma proteção extra. A caravana também é uma oportunidade para os heróis conhecerem e firmarem amizade com alguns mercadores (humanos, anões ou gnomos) que no futuro poderão fornecer informações ou servir como ganchos para outras aventuras. Finalmente, personagens que decidam acompanhar a caravana de volta a Highforge irão se ver numa cidade governada por gnomos, onde os humanos são minoria.



Scaneado por Lucas (O Trapaceiro) e Thaís (Thachan).
Blog do Dragão Banguela, RPG com Humor.
http://dragaobanguela.blogspot.com
dragaobanguela@gmail.com

ISBN 85-7305-283-X
9 788573 052831

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, KARAMEIKOS, MYSTARA e o logo TSR são marcas registradas da TSR, Inc., usadas sob licença.
©1994, 1996 TSR, Inc. Todos os direitos reservados.

LIVROS Abril Jovem

Dragão Banguela, 2009 | dragaobanguela@gmail.com
http://dragaobanguela.blogspot.com